総合TVゲーム情報誌

中古ソフトで遊べ！1300タイトル価格チェック

1993年12月3日発行（毎月3日発行）第8巻第12号通巻140号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

HiPPON SUPER!



失敗しないゲーム選び

年末RPG購入計画

ロマンシング サ・ガ2

新・桃太郎伝説／ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

ガイア幻想紀／ソウル&ソード

一生遊べる 1300タイトル

ゲームライフ実用特集
中古ソフトで遊べ！

あのゲームがこの値段！編集部オススメソフト
失敗しても惜しくない、超低価格カルトソフト
全機種対応1300タイトル価格データ

●スーパー格闘連合Ⅱスペシャル
餓狼伝説2

●好評連載中！競馬ゲームファンクラブ
競馬ゲームで馬主天国
クラシックロード／ダービースタリオンⅡ

●PLAY THIS GAME
龍虎の拳 SFC
悪魔城ドラキュラX PC
アラジン MD

●11月発売全機種ソフトレビュー
TV GAME BROAD WAY

12

SUPER-FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE, MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR, NEO GEO, …ETC FOR ALL TV GAMES

¥490

Nov. 1993 毎月3日発行

Human Hudson

強い味方だ、その名もルーイ!!



ボンバーマン



攻撃と守備のバランスがとれた、オーソドックスなキャラクターだ。

新キャラクター"ルーイ"とは？

ボンバー星に生息するボンバーマンと仲の良い動物。ブルー・グリーン・ピンク・イエロー・パープルの５種類があり、それぞれ得意技が違う。

出現したタマゴに飛び乗ると…

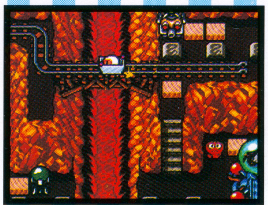


ルーイ登場！

NORMAL GAME



バグラー率いるロボット軍団にバラバラにされてしまったボンバー星が戦いの舞台だ！



トロッコに乗ってステージ内を爆走するボンバーマン！いろんなトラップが待ち受けているぞ！



各ステージの最後にはボスが待ち受けている。ルーイと力をあわせてボンバー星に平和を！

5人対戦は HUDSON

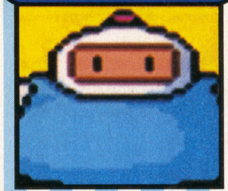
BOMBER MAN '94

ボンバーマン

PC Engine

NEWキャラクター"ルーイ"と"ボンバーファミリー"の加入で、バトルモードがますますパワーアップしたゾ！特に"ルーイ"はノーマルモードでも強い味方となって現われる頼もしいヤツだ！

デボン



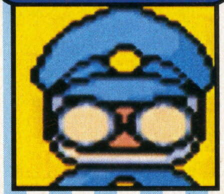
アイテムがあるところに一目散。とにかくアイテムを喰いまくる食いしんぼう。

ゲンバーマン



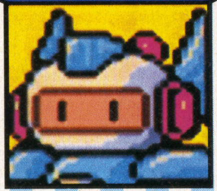
敵に関係なく、ひたすらブロックを破壊する。ヘルメットがトレードマーク。

ガクボン



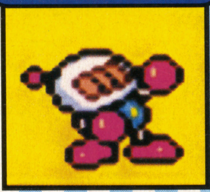
攻撃と守りのどちらも手堅く行う、見てのとおり勤勉なキャラクター。

ボンセイバー



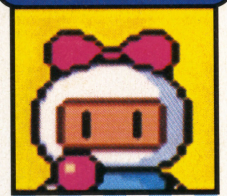
的確な攻撃と守りで攻めて来る正確な攻撃パターンを持つ。まさに戦うマシーン。

チョビボン



その小さな体に似合わず、激しい攻撃をしかけてくる意外な伏兵だ。

ボンバーレディー



自分からはなかなか攻撃をしかけてこない、奥手な性格のキャラクタータイプ。

ボンジー



積極的な攻撃は行わないものの、堅実な守りで相手の攻撃をかわしていく。

ボンキー



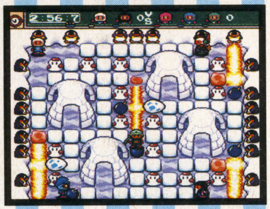
ひたすら爆弾をばらまいては攻撃してくる、命知らずなキャラクター。

※ボンバーマンファミリーの性格は、操作をCOMモードに設定した場合のものです。

BATTLE GAME



今回新たに加わったタッグモード。5人まで参加できて2チームに別れて戦う。



ステージ数も10ステージに増えさまざまな仕掛けが用意されているステージもあるゾ。



ズラリそろった9人のボンバーファミリー。君はどのボンバーマンでプレイする？

12月10日発売

価格¥6,800(税別)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

ページをめくると、数えきれない冒険がつまっている…



【人食い砂漠】

ホルスト北部に位置する広大な砂漠。中央部には古代遺跡があり、その中にはライオンの頭をかたどった彫像が置かれている。遺跡付近では行方不明者が多く、「ライオンが人を食べる」、「亡霊の呪い」などの噂がある。また、砂漠北西部にはあり地獄が多く生息している。


スーパーファミコン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SOUL & SWORD
ソウル アンド ソード
シナリオの順番は、すべてキミが決める
本格マルチシナリオ・ロールプレイングゲーム登場！
王位継承問題、武闘大会、宝さがしなどなど、悲劇
コメディーとよりすぐりのシナリオが三十数本！
キミは何本の冒険をクリアーできるか？
11月下旬発売予定 ¥9,800(税抜)
12M+64K バッテリーバックアップ
販売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
開発元 ZAMUSE
バンプレストグループ



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
勝つために遊ぶ。
サミーはパチスロのパイオニア…
だから本物が作れた。
BONUS CHANCE
777
Mr.MAGIC
3 MEDAL
2 MEDAL
1 MEDAL
2 MEDAL
3 MEDAL
777
BONUS
BONUS
BONUS
STOP
STOP
STOP
SAMMY
PUSH
PUSH
PUSH
BET
PAY
Mr.MAGIC
11月26日発売決定!

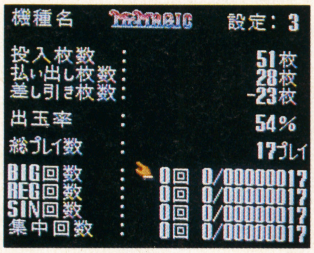
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

実在マシン5機種を徹底解析!

パチスロ用語や遊び方をおぼえる『入門モード』
台の特性や攻略法を解析する『攻略モード』
台を見わける目をやしなう『実戦モード』

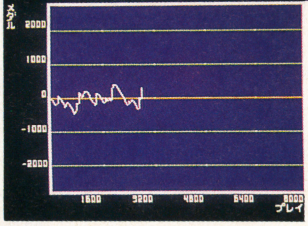


■プレイ画面
実在に忠実にプレイが楽しめます。

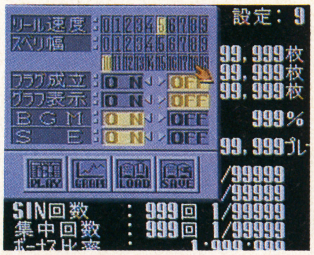


■データ画面
自分のプレイ結果がデータ表示されます。





■グラフ画面
出玉の周期も一目で分かります。



■設定ウィンドウ
いろいろな段階設定ができます。



■地域画面
全国のパチスロ店を巡ってプレイします。

- ミスターマジック（サミー工業）
- スーパーヘビーメタル2（サミー工業・新製品）
- スーパープラネット（山佐）
- スーパーバニーガール（オリンピア）
- 幻の名機・アラジンゴールド（ニイガタ電子）

実戦!
パチスロ攻略シミュレーションゲーム
パチスロ必勝法!

予価9,500円（税別）

サミー工業株式会社
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760
Sammy サミー

HIP-ON! HEAD LINE NEWS

HEAD LINES

エレショー＆ SG EXPOウォッチング
10月に行われたエレクトロニクスショーとシリコングラフィックス展をヤジ馬的にウォッチング。家庭用ゲーム機になるまであと何年？

新型コミュニティービークルがヤマハから
ヤマハ発動機(株)が11月から３県でテスト販売を始めた「補助電動自転車」。低公害・無騒音で環境時代の定番モノとなるか？

全米癌協会開発によるＰＲゲーム驚愕の内容
全米癌協会がタバコの害を10代の若者にＰＲするためのビデオゲーム（ハード不明）を開発。その内容のあまりの凄さに反応は様々。

新聞各社のゲーム叩き記事を回顧
今度は東京スポーツが「DQ転落」の報道。なぜDQのマネをしていたとわかったのか永遠のナゾ。「新聞的現実（バーチャル リアリティー）」にとってゲームとは？

セガ・新マシンの全貌が明らかに！
ついにセガ新マシンの詳しい情報を入手。惜しげなく紹介してしまうぞ。32ビットマシンながら、64ビットマシンなみの性能だ。

NEC HEからもレーザーアクティブ発売
パイオニアから発売はされたが、いまいち盛り上がらない感じもするレーザーアクティブ。NECのテコいれで一気にメジャーに？

あの国技館の熱狂をビデオでもう一度！
この夏の大イベント「ストリートファイターⅡターボ・チャンピオンシップ・イン国技館」の模様を収録したビデオが発売！

餓狼伝説　超闘祭 in 原宿人気館
11月21日、原宿の街は『餓狼伝説』で染まる。SFC版、PC版、ネオジオ版が一堂に会し「ちゃんぽんチャンピオン」を決定！

ぷよぷよフェスティバル'93
今度のぷよぷよ大会はちょっとすごいぞ。500人の参加者数を予定し、ぷよぷよの覇者を決定する。新作発表もあるらしいぞ……!?

バーチャロックオン・バトル大会レポート
実は大人のファンが多いセガのバーチャロックオン。今回の大会も、夜の巨大迷路を借り切って行われた大人の大会だったのだ。

アンダーグラウンドニュース今月も快調
本編ではフォローできないゲーム関連の様々な動きをキャッチするU.G.N.今月の佐藤大&Now Printing FacXXXのネタを乞うご期待。

TOPIC 展示会の両極をハシゴ 未来はどっちだ!?


↑幕張メッセで行われた「エレショー」。家電方面にもゲームは皆無

去る10月の初めにエレクトロニクスショー'93が幕張で、そして中旬にはシリコングラフィックスEXPOが横浜アリーナで開催された。前者はいわば「半歩先の未来」であり、後者は任天堂のニューマシン提携でゲームファンにもその名を轟かせたシリコングラフィックス社（以下ＳＧＩ社と表記）のコンピュータとその対応ソフトの「博覧会」形式のイベント。常識的に考えれば比較するような性質のものではないが、「ゲーム読み」の目から見れば両者とも魅力的な未来を見せてくれる同等なイベントだ。（129Ｐに関連記事）

まずエレクトロニクスショー。意外なことに日立（セガと提携）にも、サンヨー（３ＤＯ参入）にもゲーム関連の展示は一切ナシ。パナソニックにガラスケース入りの３ＤＯがあったのみ。派手なステージングをしていたパイオニア（レーザーアクティブ）もすでに紹介はたソフトが目立った。一番目をひいたのは「バーチャルビジョン」。米国で発売中の「バーチャルビジョン・スポーツ」というヘッドアップディスプレイを展示していた。

従来の概念と違い、ディスプレイをかぶっても外界の視界が確保される設計。いかにもアメリカらしい「〇〇しながら××できます」のコピーが。日本でも12月から12万円で発売されるらしい。

体験ブースには45分から一時間待ちの長い長い行列が


←力の入ったアトラクションで人目をひいていたL・A

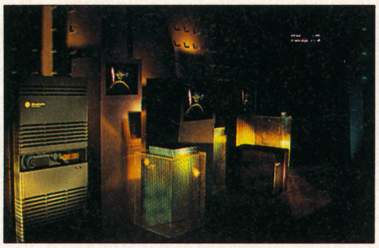

↑←後ろにいるのは人だかりでなく行列。接続ゲームはSNESのマリオだ

UNDER GROUND NEWS

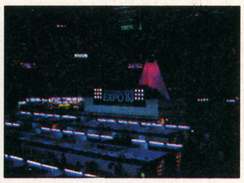
●英・ソニック熱冷めず

またまたイギリス発のソニックグッズ。まずは文具関係。デザインはやっぱりクールでいい感じ。この他に定規やバインダーもあるとのこと。このはもちオフィシャル。続いてソニックシャツ。よくみるとセガがゲサになってて爆笑のブートレックもの。ソニックのワルな視線がハートをキャッチ。持っているのはタバコじゃなくてアレ。

U.G.N.　佐藤大 & Now Printing FacXXX



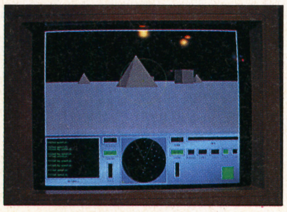
↑SG EXPOの中央ステージ。力の入ったCGが印象的だった



↑天井から下げられたオーロラビジョンに会場案内からシンボルマークまでが次々現われた

出来ていた。

さて、シリコングラフィックスEXPO。こちらはEXPOの名にふさわしく、エントランスから伸びるトンネルの出口にオープニオングスペースが円形に作られ、そこには数台のモニターにヴィジュアルロゴが展開し、天井から吊るされたオーロラビジョンにはシンボルマークが踊る（もちろんSGI社のマシンで製作されたもの）など会場全体に凝った装飾がほどこされ、ブースも美しいデザインのものが多かった。展示されているのはシリコングラフィックス社のパソコン「Indy」「Indigo」のほか同社のグラフィック用スーパーコンピューターとその対応ソフトの数々。エレクトロニクスショー



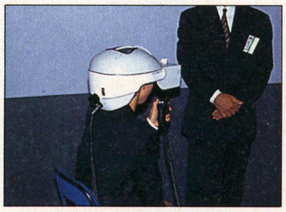
←ローランド社が3次元音響をこのゲームに載せていた

が「モーターショーの参考出品」だとすれば、こちらは「F1」といったところ。ジュラシックパーク並みの高解像度のCGデモが各所で展開されていた。

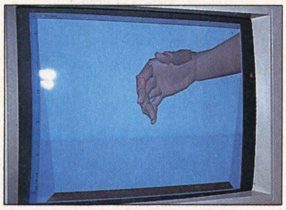
仮想空間内でのハンドマニュピレーターやヘッドアップディスプレイの展示のほか、ローランドのブースでは3次元的に音像定位を移動させるシステムで戦車ゲームの音を最構成した展示などもあり、コンシューマー機レベルまで降りてくるには10年かかるんじゃないかと思うようなハイエンドな展示が目白押しだった。

業務用映像編集システムのブースではSGI社のパソコン「Indy」上で動くビデオ編集ソフト「Indy Video」や、オーディオ・ビデオ統合環境コンセプト「シリコンスタジオ」のプレゼンテーションが行われていた。

コンシューマー機のグレードアップがかまびすしい現在、製作者用プラットフォームの充実が急務だ。そんな時期であるだけに、かなり興味深く見ることができた展示会だった。



←松下電器のブース。やはりグラフィック関係の展示が多い



→㈱ソリッドレイ研究所のサイバーグローブの画面



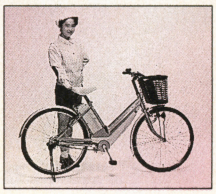
←非圧縮の映像をバリバリ呑みこむスパコン「ONYX」



←ガリレオ・ビデオによるクロマキー合成のビデオ録画

HARD WARE ヤマハ発動機が「充電式補助電動自転車」発売!!

ちょっとサイバー＆アメニティーなニュース。ヤマハ発動機が充電式の補助電車自転車「パス」を11月1日より発売した。発進、登坂、荷物積載時などのフラつきをカバーし、バッテリーが切れても自転車として走行可能で、もちろん免許は不要。10時間充電で20kmの航続が得られる。現在のところ神奈川、静岡、兵庫の3県100店舗で限定販売中。94年4月より全国販売に順次拡大予定。



価格は13万4千円。専用充電器が1万5千円（いずれも税別）。

SOFT WARE 全米癌協会がゲーム開発『タバコイド(笑)と戦え!』

全米癌協会では、10代の子供たちに喫煙の恐ろしさをアピールするためのPR用ビデオゲームを開発したという。

その名も『FIGHT THE TO-BBACOIDO（タバコイドと戦え）』

内容はというと、指や歯がヤニで黄色く染まったタバコの怪物と戦う、という苦笑モノのストーリー。肝心のティーンネイジャーの反応は「ほかのゲームの方が面白い」と極めて不評だったらしい。これにはさすがの協会側も渋い表情を見せていたとか。

このテのPR用ゲーム、日本でも科学技術振興財団が原子力のPR用のパソコンゲームを頒布したが、やはり「お役所感」のあるゲームはどこか違う。

UNDER GROWND NEWS TOPIC!!

TOPIC 蔓延するゲーム叩きついに東スポまで!!

5月の朝日新聞には「ストIIと現実の区別がつかなくなって喧嘩した高校生」が現れ、先月には英国の大衆誌『サン』に、市販されてもいない内から調査研究されて有害と断定されたゴーグルが現れ（日本の各紙も無批判に追従）、すっかりヴァーチャルな世界が作られつつある「新聞現実（ヴァーチャルリアリティー）」。

今度は東京スポーツ紙上に「ドラクエ（I）の真似をして屋上から転落死した子供」が登場。結びの一行はいつもの「〜とみられる」。いったい誰が見てるんだか説明してもらいたいものだ。

今回は一般紙にまでは波及しなかったものの、このような言い回しはいつでも潜在的に「ゲームを叩きたい」意識を読者に刷り込む働きをすることは明白だ。

ここまで普及したゲームに対して今だに敵意を煽るだけの記事構成に怒りすら感じる。このような報道が少しでも減ることを切に希望する。



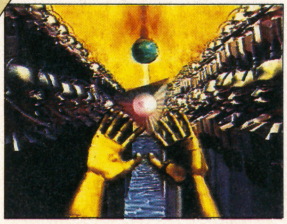
←イギリスの子供はコレで勉強やってのか？ サンリオ化進む



←アブネーの1言が嬉しいシャツ。日本人のセンスじゃないね

●TBSでイッちまった番組発見

秋からのTV新番組攻撃。なんとなくイマイチな深夜枠（たほいや復活希望）の中でやっとコレ系な番組。チューニング成功。荒俣宏氏がレギュラー。ゲストに細野晴臣氏やティモシー・リアリー氏やディビット・ブレア氏等いいのか、というクラス人物が次から次へと表われる。それに3DCGはテクノドラックな感じでグウ！



←《アニマ・ムンディ》が名前。TBS系火曜深夜1時20分より

巻頭特集

年末RPG

失敗しないソフト選び

今年の年末もまたRPGが熱い！不況、不作、どこ吹く風といったふうに、それぞれ異なる路線を追求した力作が揃い踏み！ というわけで例年以上に何を買おうか迷ってしまいがちな彼や彼女の為の、ベスト・バイ・ガイドをお贈りします。年末のソフト選びにどうぞ！



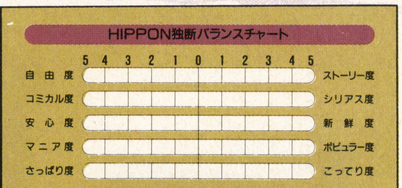
[ロマンシング サ・ガ2]

●SFC●スクウェア●12月10日発売●¥9900

それは遥かなる時を経て、いまなおお語り継がれるひとつの国の物語
ひとりの人物が自分の命を賭して、後世へと自らの意志を託していった
7人の勇者の伝説が色濃く残る、魔物が徘徊する広大な世界
あの眩しいばかりの繁栄の日々を、我が帝国が再び取り戻すまで
何代にも渡る皇帝の冒険は、果てることなく、続いていく

購入計画

HIPPON独断バランスチャートの見方



このバランスシートは評価ではなく、そのゲームの持つ特性、セールスポイントを編集部独自の分析で表したもの。購入の目安にどうぞ。

遥かなる時の流れをキミに感じとってほしい

そこにはさまざまな個性を持つ人々が！



↑仲間になりたいと申し出てくる人間。そうでない人間。誰を仲間にするかで物語が変わりゆく



←キャラの能力も千差万別。プレイ展開によっては、最後まで仲間にできないクラスも存在するとか

『ロマンシング　サ・ガ2』の世界には、200人を越すキャラクターが生きている。これは純粋にパーティーキャラとして冒険に参加できる人数である。

これほどの人数がいると、それぞれの個性が希薄になるのでは？　そんないらぬ心配を抱くユーザーもいるだろうが、それは本当にいらぬ心配である。それぞれのキャラには違うパラメーターが設定されているのはもちろんだが、それ以外に「クラス」という概念があり、それに沿って特性が与えられていることを知ってほしい。

PEOPLE

膨大な登場人物と巡り合い、何回もの出会いと別れを繰り返し、ゲームは進む。それぞれに与えられた明確な個性を把握してこそ、ゲームはより面白くなるはずだ。

「クラス」とは、職業や種族を表す総轄的な概念だ。どのような武器・術法を得意とするかなど、表面的な数値に表れにくい個性が、クラス別に設定されているのである。当初は数種類のクラスにしか出会えないが、いずれは膨大な数のクラスと出会えるだろう。

もちろんストーリー展開によって、最後まで出会えないクラス、仲間にできないクラスも存在する。どんな個性を持つキャラクターと出会えるかは、プレイヤーによって千差万別なのだ。

たとえばこんなクラスが用意されている

●帝国重装歩兵
守備力、攻撃力に優れた戦士。全身鎧と大盾を装備し、パーティー全体を防護する役目として力を発揮する。

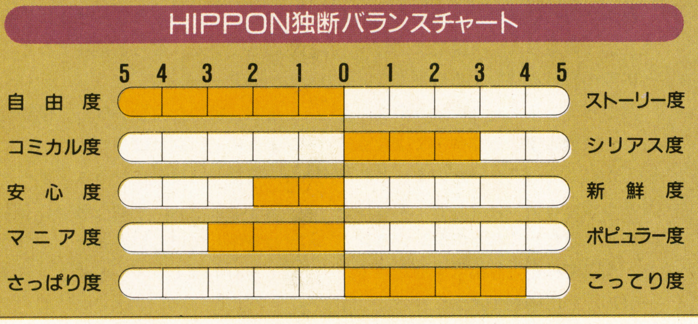
●帝国猟兵
これも帝国の戦士。弓技に長け、パーティー全体の支援にまわすと力を発揮する。同じく女性キャラも存在する。

●帝国軽装歩兵
帝国軍の標準的な戦士。とりたてて特筆すべき能力は持っていない。重装歩兵と違い、女性キャラも存在する。

●宮延魔導士
皇帝直属の魔術師。直接攻撃のためのキャラではなく、後方から術による攻撃・回復に能力を発揮する。

失敗しないソフト選び指南

文／野安ゆきお



自由なストーリー展開をさらに押し進めた意欲作

もちろん前作のファンならば首を長くして待っていたであろうシリーズ第2弾。「バランスがイマイチ」「練り込みが甘い」などの辛口評も聞かれた前作に比べると、かなり洗練された印象を受ける。続編ながらも、さらに自由度を増すためにさまざまな新機軸を盛り込み、新鮮さを失わないための努力の跡も見て取れる。

「自由度」についてだが、じつのところ、プレイ中に「自由さ」を感じることは少なかろう。プレイしたいようにプレイした結果、他人とはまったく違う展開になっていて、ああこんなに自由だったのか、と認識する。そんなイメージだ。

戦闘にまつわるシステムは、より複雑化しており、ややマニアックな雰囲気が残っている。しかし、初心者の気楽なプレイにも対応しているようである。

最後に、この評が、スクウェア本社での数時間の体験プレイのみに基づくものであることを明記しておく。

TOWN 町

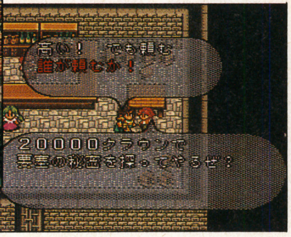
長い年月を経て物語は進む。だから、町の姿も変わっていくのだ。あるものは発展し、あるものは滅んでいく。すべてのものは、いつまでも同じままではいられない。

時の流れとともに、その姿を変えて育っていく町たち



⬆町に住む人々はいろいろなことを言う。どう返答するかで物語は変わっていく

⬇そこに生きているのは信頼できるヤツばかりとは限らない。信じるか否か？





⬅町が、さまざまなドラマが展開する場所であることは間違いない。ここはどこだ？ また巨人が登場するのだろうか？

何世代にもわたる『ロマンシング・サ・ガ2』の物語。時代の流れとともに、そこに生きる人々のみならず、彼らが暮らす町も、その姿をゆっくりと変えていくのである。

何もない荒野に開拓者が訪れ、ひとつふたつ、家が立ち並ぶ。いずれ多くの人が集まり、その地は町へと育っていく。こうした姿は、ゲームの中では珍しいことではない。姿をまったく変えてしまう町。新しい住民が産まれている町。あるいはその逆に、栄えていたにもかかわらず荒れ地へと姿を変えていく町、などなど。町がさまざまな変貌を遂げていく様子を、プレイヤーはその目で見ることになる。

もちろんこれらの町の変貌は、プレイヤーの行動によって決定される。プレイヤーがどのような行動をとったかによって、ある町は繁栄し、そしてある町は破壊する運命を背負うのである。

➡地域によって、町の姿はまったく違う。世界はあまりに広い



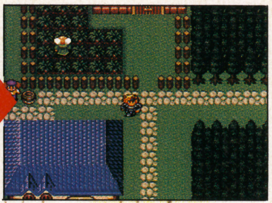
育ち、発展していく町の例



⬆何もないただの平原。だけど、時代を経てからここを訪ねてみると……

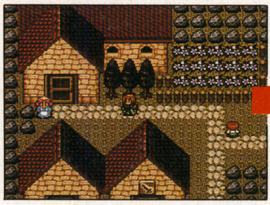


⬆開拓者がやってきて、ここに住居をかまえていた。さらに時代が進むと

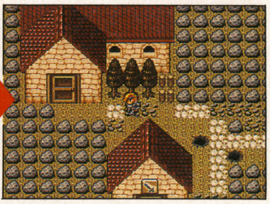


⬆いつしか立派な町が完成してしまった。世界は、つねに変わり続けている

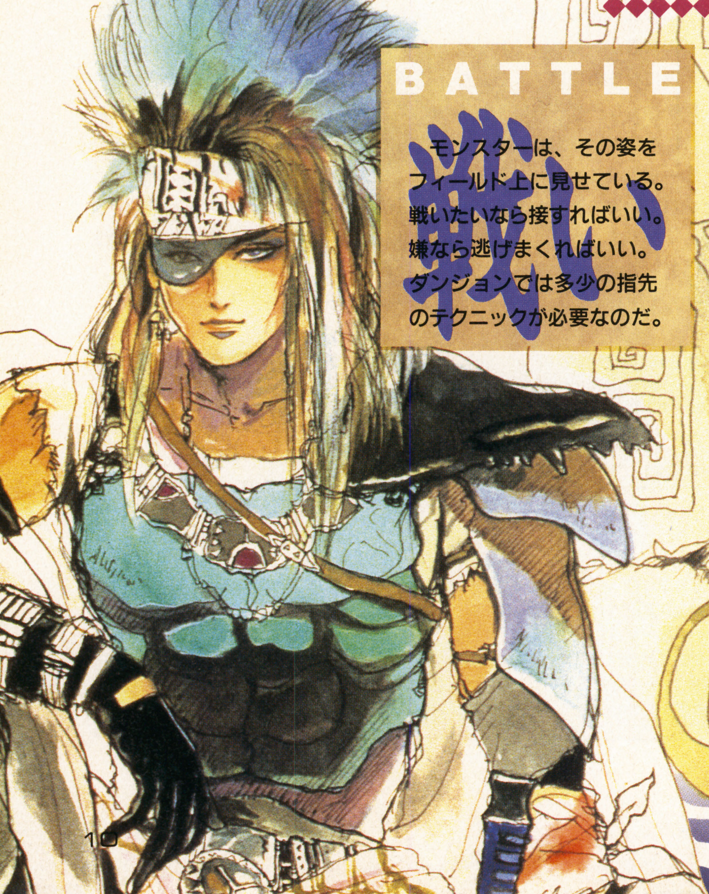
滅んでいく町の例



⬆そのときは、たしかに人が住む生活感のある町だった。だけど時とともに



⬆人は去り、廃虚だけが残されてしまった。これは運命か、それとも……？



BATTLE 戦い

モンスターは、その姿をフィールド上に見せている。戦いたいなら接すればいい。嫌なら逃げまくればいい。ダンジョンでは多少の指先のテクニックが必要なのだ。

モンスターに接すると戦いが始まる



⬅ダンジョンの中。モンスターと接触すれば戦いが始まる。接触しなければ戦わなくてすむことはすむが

⬇うしろから接触されたり、ダッシュ中に接触すると陣形が乱され、不利な戦いとなる



『ロマンシング サ・ガ2』には、フィールドという概念がない。

町から町への移動は、地図を指示するだけで事足りる。一瞬で次の町へ。その間の行程を移動する必要はない。

だからモンスターと出会うのは、そうして移動している途中ではなく、明らかに「モンスターがいる」とわかりきっているダンジョンへ、足を踏み入れたときだ。これらのダンジョンへも、地図で移動先を指示するだけで、一瞬のうちに移動できる。

そこはモンスターが徘徊する地。多くのモンスターがところせましと歩きまわっている。彼らと接触するとバトル、スタート。

なお、戦いたくないなら、接触しないように逃げ回ればそれでいい。ただし、背後から接触されるとフォーメーションは乱され、不利な戦いになることは覚悟してほしい。また、ふつうに歩くよりも速くダッシュすることよりで

どこに金をつぎ込むべきか

モンスターを倒し、またはダンジョンの奥深くで宝箱を開けて得た金は、もちろんプレイヤー演じる皇帝のものになるわけだが、それは同時に帝国の財源に加えられていく。皇帝が持ち運べる金額には限度があり、それを超過した分は自動的に帝国の金庫に保管されていくのである。

この財源をどう使うかが、皇帝たるプレイヤーの腕の見せどころ。より強力な武器防具を開発するための資金にあてるか、術法の研究所の建設資金とするか、はたまた大学を建設してみるか。自分の思うままに、自分の町を発展させていくことが可能なのである。

どこに金をそそぎ込み、どの分野を発展させるか。皇帝として国を治める身として、頭を悩ませてほしい。



➡武器防具の開発に資金を注ぎ込み、直接攻撃の力を上げるか



⬅術を強化するために財源を利用するのもいい。金は足りるか

サイフと金庫をめぐる金の流れ

限界値を越える金額を入手すると、余分な金は自動的に帝国の金庫へ収められる。この金を使って町を発展させるのだ。なお、サイフが空になったら、金庫のところへ行って補充することも可能だ。

宝箱のサイフ → まんたんになったら → 帝国の金庫

⬆限度額は100000クラウンなり。たまったら金庫へレッツラゴー！だ

きるが、この場合、視界が狭くなってしまうので、逆にモンスターと接触しやすくなる。そしてその際、後ろから接触されたのと同じく、フォーメーションが乱されてしまうのである。

逃げまくることもいい。それはプレイヤーの自由だ。ただ、いつまでも逃げていても、そのツケは、必ずまわってくるのである。



⬆各種フォーメーションを駆使して有利な戦闘を。最初はあまりたくさんのバリエーションがないが、いずれたくさんのフォーメーションを覚えるはず

戦闘終了時に与えられる“技術点”

戦闘終了時に、パーティーには技術点が与えられる。経験値のようなものだと思ってほしい。どんな攻撃を使ってモンスターを倒したかによってそれぞれの武器、術法に加算され、これらが一定値以上たまると、それぞれの武器・術法レベルが上がっていくのである。

剣・火の術法・弓の3回の攻撃で30の技術点を得た場合
- → 剣レベル＋10
- → 火の術法レベル＋10
- → 弓レベル＋10

クリエイターインタビュー

作業追い込みで多忙につき広報担当者が熱意を代弁！

なんでも吸収する懐の広い「RPG」

10月13日現在、開発陣は最後の追い込み中。どうしてもインタビューの時間が取れないということで、ここでは宣伝部の岡宮道生氏への質問という形で「スクウェアのＲＰＧ観」についての話を伺うこととなった。

――スクウェアにとって、ズバリ「ＲＰＧ」とは何ですか？

岡宮道生（以下・岡）：（しばらく考えてから）……そうですね、製作スタッフのパワーを受けとめてくれる器、ですね。「こんなことしたい」「あんなことしたい」という表現意欲を吸収してくれる唯一のジャンルです。

――色々な要素を詰め込めると？

岡　「ＲＰＧ」って、境界があいまいなジャンルじゃないですが。たとえばアクション要素とかシミュレーション要素を組み込んでも、立派に「ＲＰＧ」になってくれる。

――今回の『ロマンシング　サ・ガ2』もそうなんですか？

岡　そうですね。色々な要素を突っ込んでます。企画から丸2年練り込みましたから。シミュレーション的な楽しみが組み込まれているんですよ。領土を広げていく戦略的な楽しみ方が可能です。

――1本道ストーリーのものとはまったく違いますよね。

岡　あいまいな説明なんですけど、とにかく自由度が高いですから。プレイするたびに、まったく違う物語になるはずです。前作が「何度もプレイしないと全体像がつかめない」ゲームであったのに対し、今回は「何度もプレイしたくなる」ゲームになっていますよ。

――ややマニアックな要素も詰め込まれているようですけど？

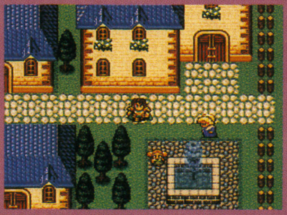
岡　成長システムとか、戦闘とか、シナリオ構成そのものもそうなんですが、深く、複雑な楽しみ方ができるようにしたんです。初心者にすんなりプレイしてもらえるだけでなく、ＲＰＧをやり込んでいるユーザーにも楽しんでもらいたいですから。

――大人向けのイメージが強いですよね。意図したものなんですか？

岡　そうですね。ヒーローの冒険ドラマではなく、歴史を背負った帝国の物語ですから、どうしても落ち着いたイメージになったようです。実際、サンプルをプレイしたユーザーの意見を集めると、好意を持ってくれた層は、『ＦＦ』よりもやや上の世代みたいです。

――このように、さまざまな要素が組み込まれる「ＲＰＧ」が、今後のスクウェアの目指す「ＲＰＧ」の方向性だと？

岡　うーん、開発スタッフではないので答えるのは難しいですね。でも、スクウェアの開発スタッフは「ＲＰＧのとりこ」な人間が多いんですけど、それと同時に「色々なことをやりたがる」人間も多いんですよ。それらの意欲を新作にぶつけていきますから、さまざまな要素を詰め込んだＲＰＧが登場してくると思いますよ。


⬆自由度の高さこそが『ロマンシング　サ・ガ2』の魅力。選択によって変化していく物語を楽しんでほしい、とのこと

SKILL

技

武器には、それぞれの特性がある。使い込むことによって、通常の攻撃ではない必殺技を出せるようになるのである。8系統の武器の、それぞれの技を極めたい。

ただ攻撃するのではなく、特殊な技で大きいダメージを！

登場する武器は、8つの系統に分類できる。それぞれの系統の武器は、使い込んでいくたびにその武器レベルが上がっていき、いずれ通常攻撃ではない必殺技が使えるようになっていく。より強力で、戦いを有利に進められる技だ。これらの技を使いながら、プレイヤーは戦いを進めていくことになる。

前作とは違い、技は、その武器の装備をはずしても覚えていてくれるし、同じ系統の武器ならば、他の武器に持ち変えても引き続き使用できる。

なお、技を使って攻撃するのはこちらだけではない。モンスターも技を使って攻撃してくることがあるのだ。しかし安心してほしい。ひとつひとつの技に対応し、その攻撃を無効にしてしまう見切り技も、存在するからである。



➡見切り技も立派な必殺技のひとつ。敵の技攻撃を完全に回避

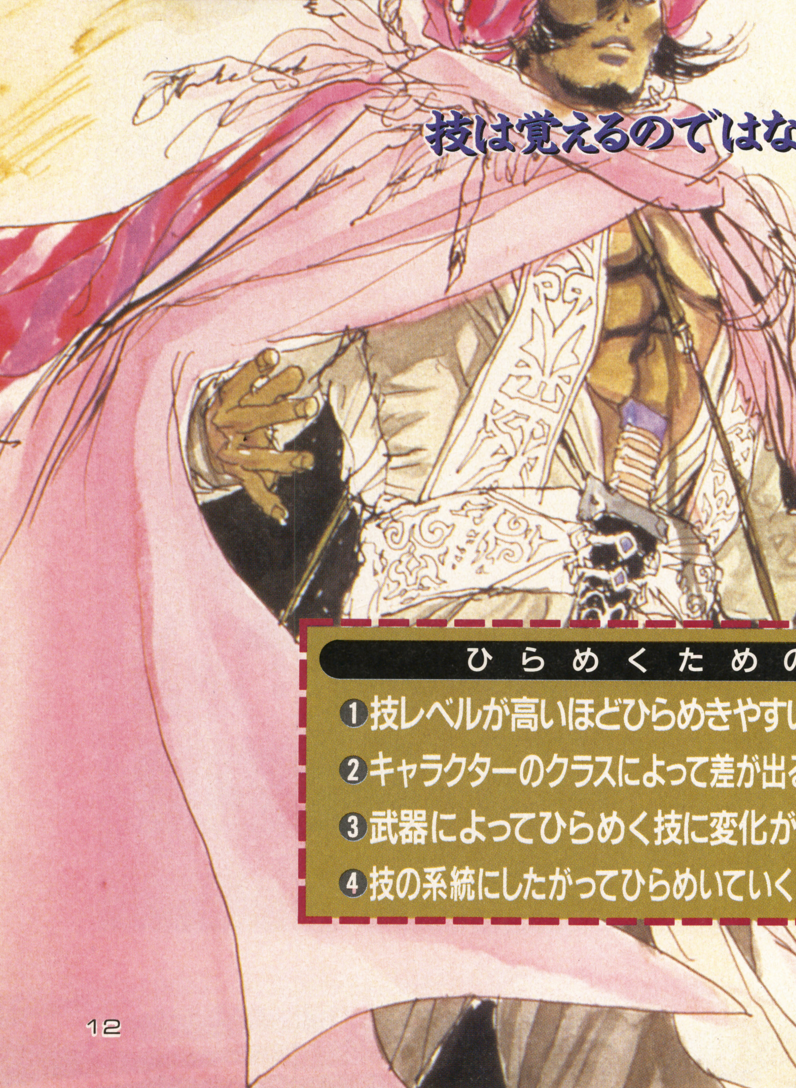


⬅戦いが終了し、技術点を得る。技術点は攻撃に使用したさまざまな要素に分配されていく。武器を使用しての攻撃を続けていれば武器がパワーアップし、より強力な攻撃が可能になる

武器のレベルアップのしくみ

戦闘終了時に得られる「技術点」。これが武器や術のレベルアップのために振り分けられることは前ページで記したが、その中で武器レベルに振り分けられるポイントのみに注目してほしい。武器系統別にたまっていったポイントが一定数を越えると、その系統の技レベルが上がり、自動的に武器が強くなっていくのである。

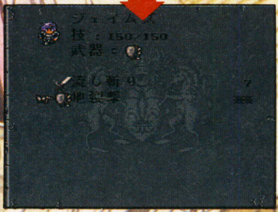
技術点がたまる ➡ 技レベルが上がる



技は覚えるのではなく“ひらめき”で得ていくのだ



⬅戦闘中、いきなり必殺技をひらめいたところ。頭上の電球マークが見えるだろうか



⬅ステータス画面。たしかに新しい技が使えるようになっている。戦いが楽になるぞ

では、技はどのようにして覚えていくのだろうか。

答から先に書こう。技は、戦いの途中で、自然に覚えていくのである。

武器レベルが上がっていくと、戦いの途中で、キャラクターたちは新しい技を“ひらめき”、それを使えるようになるのだ。技を覚えるためには、とにかく戦いの場数を踏むしか方法がないのである。これは、敵の技攻撃を防御するための見切り技でも同じことだ。

ただし、ただ戦っていれば、みんな平等に技を覚えていくかといえば、そうではない。覚えやすさ、覚えにくさというものが、さまざまな要素に影響されるからである。詳しくは左の表を見てほしい。これらの要素によって、いつ、どのような技を覚えていくのかが決定されるのである。

また、技は無限に使用できるわけではなく、使うたびに「技ポイント」を消費していく。技ポイントは技レベルと連動して上がるので、戦いを積んで技レベルを上げておくことが大切だ。

ひらめくための4ヵ条

❶技レベルが高いほどひらめきやすい ➡	技レベルが高いと、より高度な技をひらめく確率が高くなるのだ。
❷キャラクターのクラスによって差が出る ➡	クラスにより技をひらめきやすい武器が違う。得意な武器を装備だ。
❸武器によってひらめく技に変化が ➡	同じ系列であっても、武器によってひらめく技に違いがでるのだ。
❹技の系統にしたがってひらめいていく ➡	技の中にも系統があり、その系統に従ってひらめく確率が高い。



技は無限に持てるわけではない

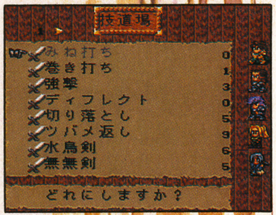
ひらめき続けていくと、いずれはすべての技を使えるようになる。そう勘違いする人もいるだろうが、それは大きな間違いだ。技は（見切り技も含めて）、最大8つまでしか覚えておくことができない。技数に空きがないと、戦闘中にそれ以上の技をひらめくことがなくなってしまうのだ。

では、どうするか。簡単だ。いったん覚えた技を封印し、使えなくしてしまえばいいのである。これでまた、戦闘中に新しい技をひらめくようになる。

もちろん、永遠に使えなくなるわけではない。いったん覚えた技は自動的に「技道場」と呼ばれるところに記録されているので、いつでもそこに行けば、封印した技を再び覚えなおすことが可能なのだ。同じ理屈で、誰かが技をひらめけば、すべてのキャラが、その技を道場に行って身につけることができることにも気づくだろう。技は、パーティー全員の共有財産なのである。



➡技は最大で8つまでしか持つことができないのである



➡そういうときは技を封印だ。技道場には記録されるので安心

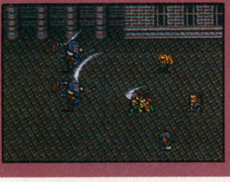
8系統の武器の特徴

ゲーム内に登場する武器はすべて、以下に記した8系統のいずれかに属する。これらの武器を持ち分け、さまざまな技を覚えていくことで、パーティーキャラはさらなる厳しい戦いに挑むことができるようになるのである。

剣 もっともシンプルな基本形の武器だ

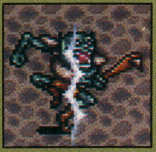


➡剣による通常攻撃。ななめにサッ、と切った跡が入っているのが確認できるだろうか。なんかたいしたダメージではなさそう

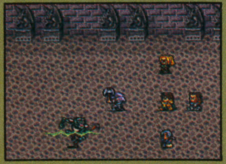


⬅必殺技の「みじん切り」を使えばこの通り。バシバシの攻撃力だ

斧 巨大なモンスターも真横に叩き切る



➡オノでの通常攻撃。武器そのものの重みを利用してズン、と叩くように攻撃したところである。ま、こんなもんでしょ



⬅樹齢千年の大木をも一撃で叩き切るといわれる技「大木断」の図

槍 その長い刃の先でモンスターを刺せ



➡槍とはいえ、別に遠くから攻撃できるとか、そういう効果は持っていない。これも接近戦のための武器なのであしからず



⬅静電気を敵に叩き込む必殺技「稲妻刺し」を使ったところだ

弓 遠距離からモンスターを狙い撃て！



➡弓は遠くからでも接近戦と同じダメージを与えることができる飛び道具である。敵の体めがけて一直線に飛び、突き刺さる



⬅必殺技「アローレイン」頭上から大量の矢を降らせダメージを与える

大剣 力ある者のみが使いこなす巨大な剣



➡剣と同じく、もっとも基本的な攻撃武器である大剣。剣とは違い、真上から敵モンスターをまっぷたつに切りつけてしまう



⬅必殺技「水鳥剣」。華麗な動きから素早い攻撃をくり出すのだ

棍棒 接近戦で威力を発揮する頑丈な棒！



➡コン、と音が聞こえてきそうな攻撃。敵モンスターの頭をめがけて棒を振り下ろし、ダメージを与える攻撃なのである



⬅敵の足元に大地震を発生させる必殺技「グランドスラム」。凄い

小剣 変幻自在の動きを見せる細身の剣



➡ここでいう小剣とは、フェンシングなどで使用される細身の剣のこと。素早い動きで敵モンスターの体を突き刺すのである



➡衝撃波を生み、複数の敵を攻撃する必殺技「スネークショット」

体術 究極の武器は己の肉体なのである



➡厳密には、これは武器ではなく、個人が持つ能力である。武器を装備せずとも、肉体だけを使ってモンスターを攻撃する



⬅「カポエラキック」の図。逆立ち状態で回転し、敵を蹴っているのだ

MAGIC

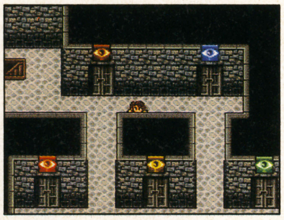
術

火・水・地・風・天。5つの属性によって分類された術。これらを駆使して戦うことによって、戦闘はさらにバリエーションに富んだシーンに生まれ変わるのだ。

5系統に分化した各種の術を駆使して戦っていこう

『ロマンシング　サ・ガ2』では、魔法に対応する攻撃を「術法」と呼ぶ。前作では10の属性に分類されていたが、今回、属性の数は5つに整理された。

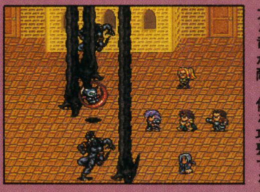
ただし、ひとりのキャラがすべての属性の術法を同時に覚えることはできない。「火と水」「地と風」は反属性の関係にあり、これらの術法を同時に覚えることはできないのだ。唯一「天」の術法だけは無属性であり、相反する属性は存在しない。だから、覚えておける術法の属性は、最大で3つとなる。



←術の研究所内部。5つの部屋それぞれが違う属性に対応する

火　火炎の力を操る攻撃系の術法

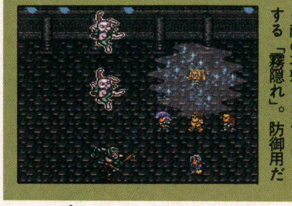
攻撃のための術法と呼ぶべき「火」の術法。火の玉を敵に投げつける「ファイヤーボール」や、炎のムチでダメージを与える「フレイムウイップ」など、強力な攻撃術法は魅力的だ。



←火の術法「落雷竜」。巨大な竜が敵1体を攻撃する

水　仲間の回復なら水の術に任せろ

回復系、攻撃補助の術法を中心とした水の術法。HP回復のための「生命の水」、ステータス回復のための「元気の水」、敵の攻撃を当たりにくくする「霧隠れ」などが代表的な術法。



←敵の攻撃を当たりにくくする「霧隠れ」。防御用だ

地　大地が生み出す巨大なパワー

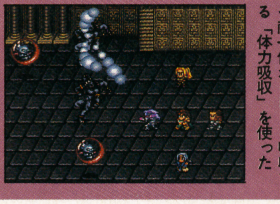
防御系のものを中心に、攻撃補助、攻撃系などバランスよく配置された術法である。大地のパワーによってHPを回復する「アースヒール」や、仲間の腕力を上げる「金剛力」などが代表的。



←大気中に巨大な岩を形成する「ストーンシャワー」

風　大気の流れで敵を切り裂く

風の力を利用した攻撃を中心とする攻撃術法を主体とする。風のカッターで敵を切り刻む「ウインドカッター」や、風をまとめて強力な剣にする「風神剣」などの攻撃が魅力的。



←敵一体からHPを吸収する「体力吸収」を使った

術のパワーアップのしくみ

技レベルと同じく、戦いに勝ち、術レベルに振り分けられた技術点がたまっていき、一定数を越えたときにレベルアップしていく。術レベルが上がると術ポイント（MPのようなもの）の最大値が上がり、より術法を活用できるようになり、また、術法のパワーも上がっていくのである。

戦いに勝つ → 技術点 → 術レベルアップ

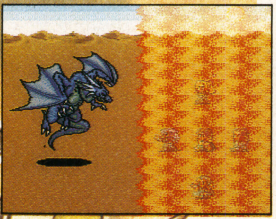


2系統の術を合わせて威力倍増！

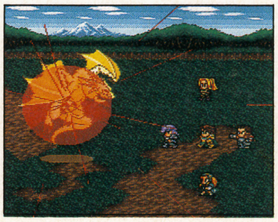
前作の半分しかない属性数。これに物足りなさを感じているかもしれないが、心配は無用。じつのところ、術法はこれだけではないからである。

そう。異なる属性を掛け合わせることにより、さらに強力な威力を発揮してくれる「掛け合わせ術法」なるものが存在するのだ。もちろん、属性の異なるもの同士を掛け合わせることはできないので、その組み合わせ数には限りがあるが、そんな不満も、その爆発的な威力の前には消し飛んでしまうことだろう。

また、この魔法は同時にふたつの属性の効果を持っているため、相手モンスターに対し、2種類の属性ダメージを与えることができるのである。火に弱いモンスターと、風に弱いモンスターとか同時に登場した場合など、火と風を掛け合わせた魔法を使うことで同時に劇的なダメージを与えることができるというわけだ。



←火と地の掛け合わせ術法「炎の壁」。熱と冷気をガードする



←天と火の掛け合わせ術法「クリムゾンフレア」。1体を叩く

術はどのように覚えていくのか？

仲間にした当初から術法を覚えているキャラを加えれば、自動的に新しい術法を得ることが可能。いっそ皇帝にすれば、その能力は永遠に受け継がれていくことだし。それ以外の方法としては、帝国の財源を利用して「術法研究所」を作るという手もある。金を投資し、強力な術法を開発するのである。

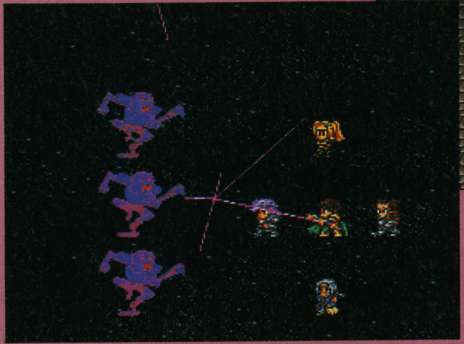


←ある条件を満たすと術研究所を建てることができるのである

天 宇宙に眠っているエネルギーを操る神秘の術法

太陽や月、その他の天体などの宇宙エネルギーをパワー源とする術法。相反する属性を持っていないため、他の術法のことを考えずに覚えておくことができる。

光の玉をぶつけて敵全体にダメージを与える「ライトボール」、太陽光線を集めて敵一体を攻撃する「太陽光線」、銀河の中心から光の矢を呼び出して攻撃する「ギャラクシイ」などが代表的。





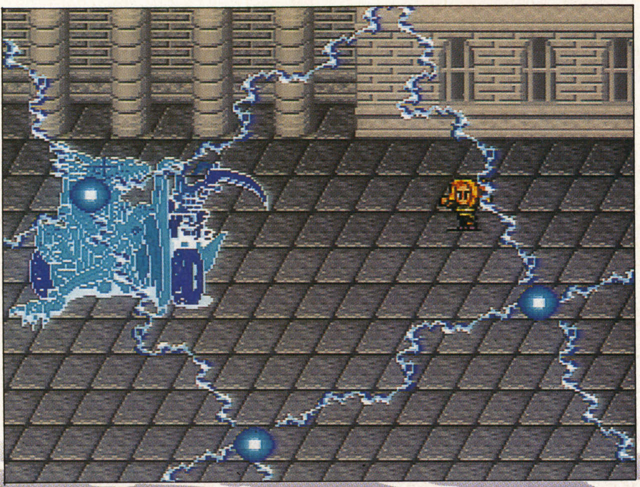
↑柔らかい月の光で味方のＨＰを回復してくれる術法「月光」。静かなイメージが美しい

←銀河の中心から光の矢を呼び出す「ギャラクシィ」。背景も変化する

あらゆる術法の中でも、切り札的な存在になりそうな掛け合わせ魔法。5つの属性の術法をそれぞれパワーアップさせておけば、それらを自在に組み合わせて壮快な戦いを味わえるはず。術は、序盤のうちから確実にパワーアップさせておきたい。



↑火と風の掛け合わせ術法「熱風」。敵全体に大ダメージを



←水と風の掛け合わせ術法「召雷」。嵐を呼んで敵全体に火および風の属性ダメージを与える。すさまじいパワーだ

ライター＆編集者が送る 対談形式ゲーム取材感想記

元宮（以下・元）　よかったですよね、恵比寿のスクウェア本社での先取りプレイ。デバッグとデータ圧縮をのぞき、もう90%以上出来上がってましたし。

野安（以下・野）　なんてまあ説明的な対談のスタートなんでしょ(笑)。それじゃさらに補足しちゃうけど、プレイしたのは戦闘とストーリー進行を別々に見られる撮影用ロムで、日時は10月14日。オープニングシーンからストーリーを追うぶんには、なんら問題なく楽しくプレイできました。

元　で、どうですか、印象は？

野　その前に座ろうよ。立ち話もなんだし。

元　そうですね。(座る)

野　(座って)「ふーっ」。

元　まだプレイしていない読者にわからないギャグをかまさないで下さい。

野　……。(無言でうなだれる)

元　……しつこいですね。

野　さてと、これらのギャグはプレイしてから意味を理解してもらうとして、第一印象だよね。えーとね、やや大人っぽいイメージ。全体の雰囲気がね。

元　特にグラフィックがそうですよね。渋めというか、落ち着いた色使いというか。

野　オープニングからのバリバリ演出を得意とするスクウェアらしからぬ抑えたムード。これは逆に新鮮だったわ。

元　人物設定も地味ですよね。最初の主人公、というか在位を受け継ぐ少年もヒーロータイプじゃないですし。

野　そういう少年が「帝国の歴史を背負わされる重さ」みたいなものを伝えたかったんだろうね。

元　話は変わって、戦闘についてはどうですか？

野　前作よりスムーズでしょ。相変わらずボタンを押す回数は多めだけど、戦闘が複雑なのはこのシリーズのお家芸だし。

元　でもフォーメーションや術法は簡素化されてましたよね。

野　えーとね、ここはもう１回補足しなくちゃならないんだけど、フォーメーションやら術法やらを使ったときのバランスは、取材時のロムでは確認できませんでした。でも、前作が複雑すぎたからね、これでちょうどよさそうだ……って、これじゃただの予想だってば。

元　取材のライブ感が生かされてませんね。じゃ、最後に自由度についての感想は？

野　うーん、自由なんだろうけど、自由であることを知るためには、たっぷりと、何度もプレイしないとわからないからなあ。

元　町を育てていく「シムシティごっこ」ができるとの説明はありましたよね。

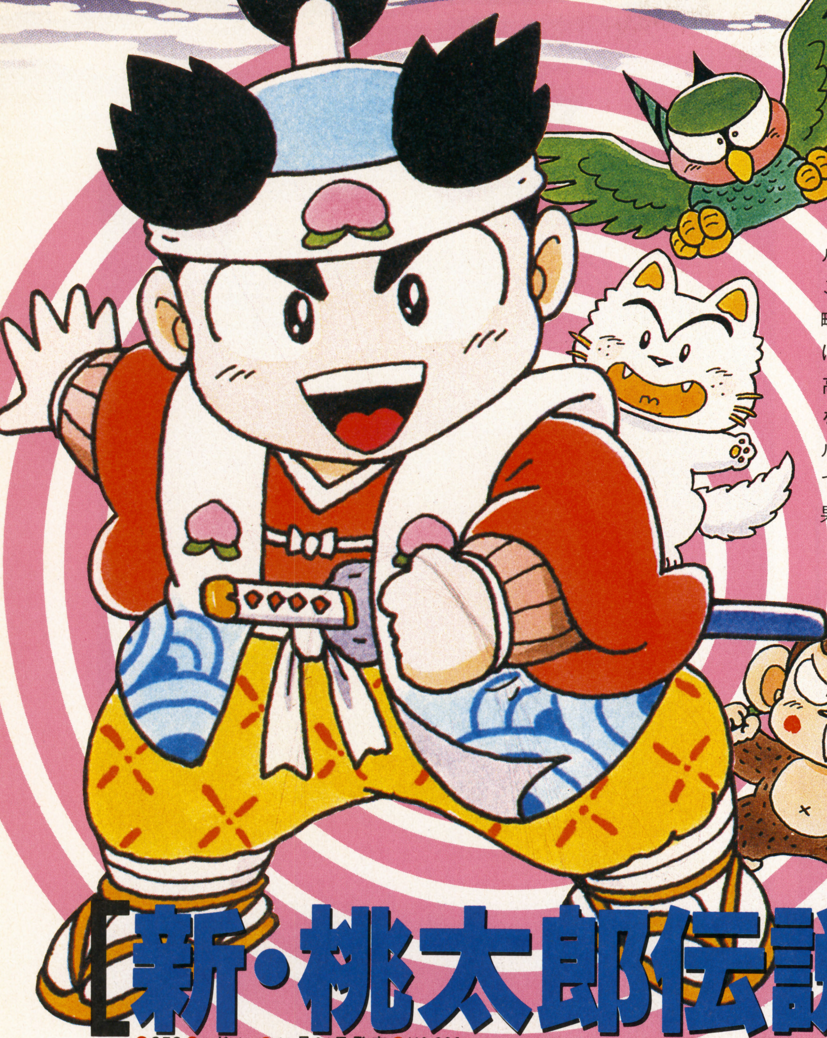
野　ディープな楽しみがね、ありそうなのは感じたんだわ。のっけから分岐はバシバシだし。でも、そういうのってライター泣かせなんだぜ。大変だもん、原稿書くの。

元　がんばって下さい。次号は徹底攻略大増ページですから。

野　………(うなだれる)。



↑とにかくゲームライター泣かせのゲームであると言えよう。が、編集はようしゃしない。来月は80ページ!(うそ)



戦闘モードに見る『新・桃伝』

5大システムのひとつ「タクティカル・ウェザー・バトル」に注目したい。これは、天候の変化が戦闘モードの戦略に影響を与える、というもの。例えば敵キャラのカエル。こいつは非常に高い確率で雨雲を呼ぶ。つまり天候を雨にしてしまう。そうなると、カエルの攻撃力や守備力は2倍になり、とてつもない強敵となる。また、術の効果も天候によって変化する。雷を呼ぶ「いなずま」の術などは、雨の時にもっとも高い攻撃力を発揮する。晴れた時では攻撃力も低く、効果は薄いのだ。



➡こちらから天候を変えることはできない。いきなりピンチ?

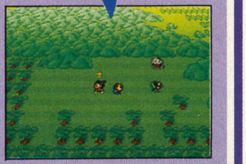


⬅この「雷鬼」も雨のときに強敵となる。早めに倒すが吉

5大システムとは?

ここで挙げたものの他に、「ヴァリアブル・システム・ストーリー」「スーパー・インポーズ・システム」がある。ビジュアルやストーリー、戦闘モードなど、ゲーム全般に登場する、今回の見所なのだ。

アクティブ・ウォーキング・システム



ベベル・ビュウマップ



タクティカル・ウェザーバトル



[新・桃太郎伝説]

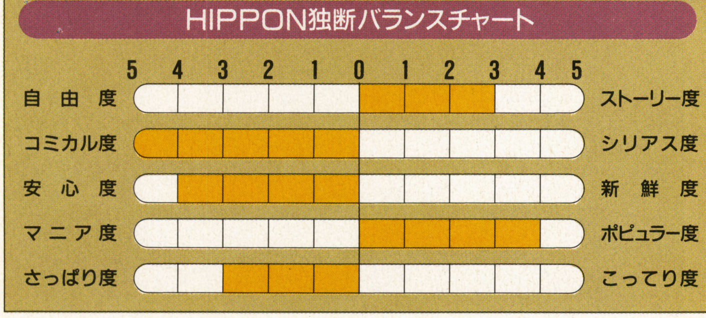
●SFC●ハドソン●12月24日発売●¥9,800

FCやGBで大人気だった老舗RPGシリーズ。
ファンにとっては、あと1ヵ月の発売日が待ち遠しい限り。
SFCになった桃太郎は、何を見せてくれる?

新システムとサブイベントを満載した『桃伝』シリーズの最高峰

失敗しないソフト選び指南

文/内田聡



安心して遊べる桃太郎の世界、ここにあり

すべてのシステムは実にスムーズにまとめられていて、弱点のまったくないRPGだ。『桃伝』は既に出来上がった世界があり、今回もその世界観というか、イメージに忠実に作られている。ストーリーをみても、いままでの『桃伝』ファンなら安心して遊べる展開になっている。

RPGというと、そのストーリーはどうしても中世西洋に特化してしまいがちだ。悪くはないのだが、〝○○ソード、○○アーマー〟といった千年一日のごときボキャブラリーをこれでもかとばかりに見せられると、げんなりもしてくる。

『新・桃伝』の中で、花咲かじいさんを救出するイベントがある「花咲か村」。桜の花が満開のこの村で、改心した鬼のセリフ。

「桜の花がこんなにキレイに見えるなんて。心も少しきれいになったのかな…」。

これが『桃伝』の世界なのだ。

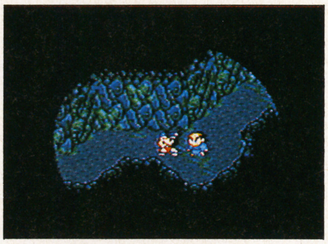
いいじゃないすかぁ、日本もぉ。

サブイベントを遊びつくせ！

『新・桃伝』では、物語の本編に関わってこないサブイベントが山のように詰め込まれている。10月号でも紹介した“城を作ることができる”というのもそう。こういったサブイベントが多ければ多いほど、『桃伝』の世界は身近になってくるはず。実際に遊ぶときには、“最速攻略！”なんて考えずに、サブイベントを探しながら、じっくりと遊んでほしい。ひとつ面白いフィーチャーがある。ゲーム中に「怨みの洞窟」というダンジョンが出てくる。ここでは、自分のいちばん嫌いなヤツの名前を入力して、そいつを追いかけて懲らしめる、ということができる。誰の名前を入れようかな（笑）。



←イヌ、サル、キジの仲間を集めるにもそれぞれのイベントが



↑ここは「恨みの洞窟」かもしれない？ダンジョンの一角。名前は3人まで入れられるそうだ

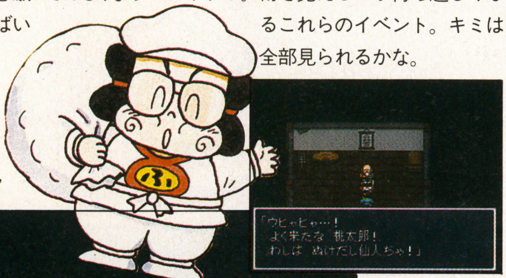
“絶好調”と“術”の習得

フィールドを歩いていると、いきなりメッセージが現れる。「桃太郎（銀次）は絶好調になった！」　こうなると、キャラの上に星が輝きだし、絶好調状態になる。攻撃力が高くなり、会心の一撃も出やすくなるという、おいしいシステムなのだ。一定時間たつともとに戻ってしまうけど、星のついている間は、プレイしているだけのこっちまでハイになってしまい、敵と遭遇（そうぐう）するのが待ち遠しくなってしまう。ただ、星が取れると、急激にさみしくなったりする（なんかやばいクスリみたい）。

また、これはサブイベントの一種だが、術を覚える際に仙人に与えられた“試練”をクリアしなければならない。仙人と直接闘わなければいけないこともあるし、ボタンを連打しまくって岩を壊せ、なんてＲＰＧらしくない？試練もあったりする。術を覚えるのが待ち遠しくなるこれらのイベント。キミは全部見られるかな。



←これが“絶好調”マーク。ウィンドウにも表示されるのだ



↑術を覚えるには、仙人の館へいかなければならない。仙人に会うと、習得イベントの始まりとなる



←これは“迷路脱出”の試練。道を自分で探しながら制限時間内に出口へたどり着かないと術を習得できない。仙人にからかわれる（うるさいんだ）けど、気にしないように！

クリエイターインタビュー

長年温めていた要素が全て盛り込めた自信作です。

30倍のスケールに作業は大混乱

――さくまさん御自身のＲＰＧ観をまず、お聞きしたいのですが。

さくま　ルーツは『ウィザードリィ』なんですよ。きっかけは『無限の心臓』というパソコンソフトでしたが。見た目が似ているせいか、『ウルティマ』派であるかのような誤解を受けるんだけど、僕は、あの小さいキャラ達の戦闘にどうも馴染めなくて。

――スケジュールの都合上、『新・桃伝』もほんのさわりしかプレイできなかったのですが、度肝をぬかれましたね、あのオープニングには。

さくま　あれもやっと実現した悲願のひとつで、今回はＦＣ版「Ｉ」からつなげたかったから、あれだとクリアーする時点で平均レベル40段でしょう。で、その状態から始まって、敵に負けて一気にレベルゼロに戻されちゃう（笑）。続きものだ、という事を表したかったんで、どうしてもあれをやりたくて。それと同時に敵の強さも表現したい、というのがありました。それにしても大担だって言う意見もあるけど（笑）。

――そういったイベントもあるもののＳＦＣ版は時流に併せた親切設計になっているとか。

さくま　親切設計という言葉にはウチも勘違いしてしまったという話もありまして（笑）。最近のＲＰＧにして謎ときがすぐにとけなきゃ駄目、みたいな風潮になっちゃってるでしょう。次の町に行きたい、先が見たいだけのイベントゲームになっていると思うんですよ。そうった意味じゃ、今回は自分達の作りたい物を作る、というのがまず第一になりました。

――作業はとどこおりなく？

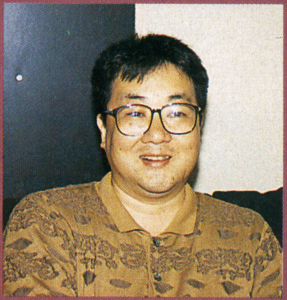
さくま　いや、突貫作業（笑）。だってＦＣの頃と比べると、量としては30倍以上ですよ。

――あれ以来、ＲＰＧはシナリオ、マップ量の倍々ゲームの繰り返しでたよね。

さくま　そこなんだよ（笑）。敵キャラも４倍増えて250体以上でしょ。加えて、全ての敵キャラに独自の特殊攻撃を持たしてみたんですよ。結果、思考ルーチンも８倍かな。スタッフの中に全貌を摑んでいる人間がいなくて、チューニングスタッフから「何、何をすると、こんな変な事が起きる」と言われても、僕もピンとこなくて、しばらく考えてから「あ！そうだ。作った覚えがある」（笑）。

『新・桃伝』は物量を満たす方向で作りました。やりつくした、というか二度目はないぞ！という気概で作ったんです。だから全ての面でね、満足はしています。

●ゲームデザイナー**さくまあきら**



PROFILE

サマープロジェクト代表。ジャンプ放送局の仕事はあまりにも有名。盟友、土井孝幸氏とのタッグの『桃太郎伝説』シリーズを多数発表する。

[ガイア幻想紀]

●SFC●エニックス●11月27日発売●￥9,800(税抜き)



巧妙なストーリーの中でプレイヤーは主人公となる

『ガイア幻想紀 をプレイしていると、いつのまにか主人公と一体化している自分に気がつく。その魅力はいったいどこに隠されているのだろうか？



←数々の困難に立ち向かうゲームの主人公、テム

主人公がプレイヤーの分身になりきるのには、いったい何が必要なのか？

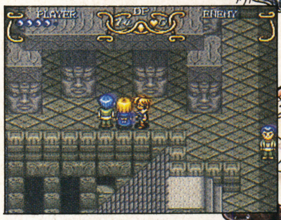
『ガイア幻想紀』は不思議なＲＰＧである。遊んでいるうちに、プレイヤーをいつのまにかゲームの中に取り込み、主人公が自分の分身であるかのような錯覚に陥らせる。いったいどこに、プレイヤーをそこまで没頭させ、感情移入を深めるものがあるのだろうか？

その答えとして、いくつかの要素が考えられる。まず第一は、身近で日常的な場面が意外と多いことだ。現実で親友や隣人と何気なく交わすようなセリフが、『ガイア』の中では多数取り入れられている。変に気取っていたり格好つけたりしていない。生身の人間の、生き生きとした会話なのである。

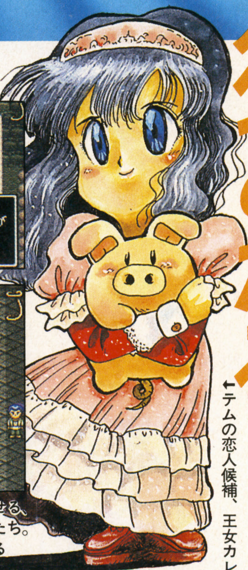
第二に、遺跡という現実にあるものをゲームの題材として取り上げたことだ。じかに目にした人は少ないだろうが、雑誌やＴＶなどで何度も見た事のある古代遺跡が次々と登場し、その中を主人公になり代わって自由自在に歩き回ることができる。プレイヤーはいつのまにかその大きさに吸い込まれ、同時に主人公と一体化してしまうのだ。



→何気なく交わされる、日常にあるような会話



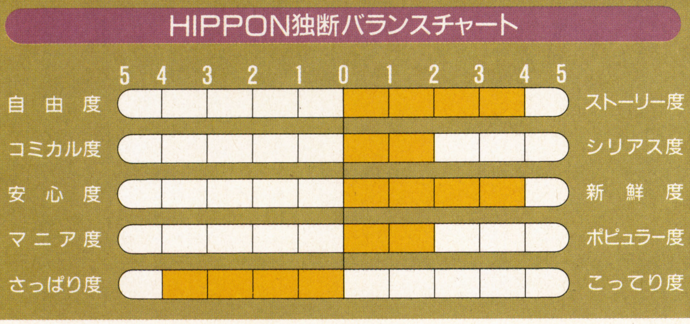
↑いにしえの人々の息遣いを感じさせる、インカ帝国の建造物を訪れる主人公たち。既知の遺跡が次々にゲーム内に表れる



←テムの恋人候補、王女カレン

失敗しないソフト選び指南

文／猪野清秀



もしできるのならテムと一緒に旅をしたい

僕がまだ小学生だったころ、ちょっとした古代遺跡ブームが起きて、ちまたにはそのたぐいの本が氾濫していた。週刊誌のカラーグラビアに「ムー大陸の謎」と銘打った記事が載ったり、ＴＶでも特集番組がよく放送されていた。元々歴史とか謎とかいうものが好きだったせいもあり、食い入るようにそれらの記事を読み、番組を見たものだ。親にせがんで古代遺跡の本を買ってもらい、表紙がボロボロになるまで読んだのも覚えている。

その本はとうの昔にどこかへいってしまったけれど、僕の過去への敬慕の想いはまったく変わらない。現実にはどの遺跡もじかに見た事はないけれど、自分自身にとっては非常に身近な存在なのだ。それらの遺跡がゲーム内に登場するだけでなく、ストーリーに深く関わっている。

ガイア幻想紀　をプレイしているうちに、なんとなく懐かしさを感じるのも、そのあたりに原因があるのかもしれない。

シリアスさでプレイヤーを引き込み コミカルさで一息つかせるストーリー

『ガイア幻想紀』のテーマのメインに流れるのは「遺跡」とその壮大さ、そしてそれらを造った過去の人々への想いである。そしてそのテーマを元に形作られているストーリーは、いつの間にかプレーヤー自身も体験しているかのような錯覚に陥るほどのシリアスなものになっている。ストーリーの原作者、大原まり子氏ならではのものだ。

一例をあげてみよう。主人公は序盤において、王からあらぬ疑いをかけられ、牢屋に閉じ込められてしまう。牢屋の中は暗くじめじめとして、しかもカビくさい。あたりにはコケが生えている。「かつてここに入っていた囚人もこのコケを眺めながら長い日々を過ごしたのだろうか……？」と独り言をいい、果てしない惨めさを感じるのである。プレイヤーは牢屋に入ったことなど無くても、いつの間にか主人公と同じ境遇に置かれ、惨めさを感じ取り、胸の痛い思いをしてしまう。

また、シリアスなだけでは息が詰まってしまうのも確かである。そこで『ガイア』には、所々にコミカルな場面もあるのを忘れてはならない。これらの場面があるおかげで、プレイヤーは一息つき、ホッとさせられるのだ。



→靴下の匂いと履き続けた期間を競いあう二人。プレイヤーに笑いと、ほっとした感触を感じさせる



→牢屋へ閉じ込められ、部屋に生えているコケを眺めてわびしさを感じ取る主人公



←さらに食事の貧相さが惨めさに追い打ちをかける。ガチガチのパンに主人公は何を想う？

主人公を自ら体験し、進めていける、こんなゲームは初めてだ！

『ガイア幻想紀』でプレイヤーを主人公と〝同一化〟させる要素は、なにもストーリーだけではない。ゲームのシステムの中にも、それを見いだすことができる。その最たるものがFS(Five Senses＝五感) システムである。

このシステムは、ゲームを進めるため、実際に人間が感じ取れる五つの感覚をゲーム内でもフルに活用していかねばならないというものだ。プレイヤーは主人公を見て、「自分がもしそこにいたらどうするだろう？」と考えて行動しなければならない。ある時は音のする方角を探し、ある時は風がどこから吹いて来るかを自分の髪の様子から見つけ出さねばならない。これを繰り返していくうちに、プレイヤーはゲームの中にとけ込み、主人公と一緒に耳を澄まし目を見開き、辺りの様子を観察していくようになる。まさに主人公を〝体感〟しているのである。



←漂流という、普段なら遭遇し得ない状況を肌身を持って感じさせるイベント。シリアスさがますます募る

↓抜け道を通るため、壁の音が違う場所を捜し出す。プレイヤー自身の耳が頼りになる場面だ



プレイヤーがゲームの主人公になり代わるほど熱中できるような感覚を、よく「感情移入」という言葉を使って表す。だが『ガイア』のそれは、そんな一言では表せないようなものがある。まさに〝一体化〟し〝体感〟するのだ。

クリエイターインタビュー

誰もが持っている〝情感〟をゆすぶるゲームです。

RPGは結局「体験すること」

——宮崎さんご自身のＲＰＧ観というものはどんなものでしょう？

宮崎　ＲＰＧって結局「体験すること」だと思うんです。昔のＲＰＧだと戦闘がクローズアップされてましたよね？それは戦闘が面白かったからであって、別の要素が面白ければ、当然それも重きをおかれてもいいんですよ。

僕はすべてのものを同じレベルに置くべきだ、つまりすべてを平等にすべきだと思うんです。アクション部分が強いＲＰＧにしても、切ることだけがアクションではなくて、走ることもそうだ、ということですね。飛び降りるとかいろんな動作があって、それがあわせてアクションじゃないかと。だから戦闘でも、他の場面、例えば街の場面とか、でもスムースにつながるアクションＲＰＧが好きなんです。コマンド式だと、戦闘と他の部分がなんとなく分かれてしまうような気がしますしね。

——ストーリーの根底に、遺跡を位置づけたきっかけは何ですか？

宮崎　感覚的な壮大さがほしいと思ったんですよ。「壮大さ」ってなんだろう？　ってね。

いままでのゲームだとマップを広くすることなどでそれを表す傾向がありましたけど、それだと容量の限界の問題があります。あとは、感覚的な壮大さを求めるしかないんじゃないかな。

そこで、人は感覚的に何に対して壮大さを感じるのかと考えたんです。そしてそれは「戻れないもの」や「人間の年齢」「時間の流れ」そして「死ぬこと」にあるのでは、と。遺跡にその「壮大さ」を見いだしたんですよ。

さらに、本物の遺跡を見たときに感じるワクワクした感触を得るために、実在するものの名前を使ったんです。実存するものとオーバーラップするようにね。

——ハード上の制約をいっさい無くすという状況を仮定したとき、どんなＲＰＧを作りたいですか？

宮崎　今までのＲＰＧにありがちな「人の一生」を再現するんじゃなくて、「星の一生」を作ってみたいんですね。「時間と進化」ってものを考えてみたいな。

それともう一つ。『ソウルブレイダー』でもちょっと試してみたんですけど、シナリオから「言葉」を無くしてみたいんですよ。相手に感動を与える時には、言葉以外でも可能ではないかなと思うんです。『ソウル～』では犬が尻尾を振ることで「ありがとう」というのを再現してみたつもりなんですけど。現実のコミュニケーションに近いものの様な感じですね。

●ゲームデザイナー　**宮崎友好**

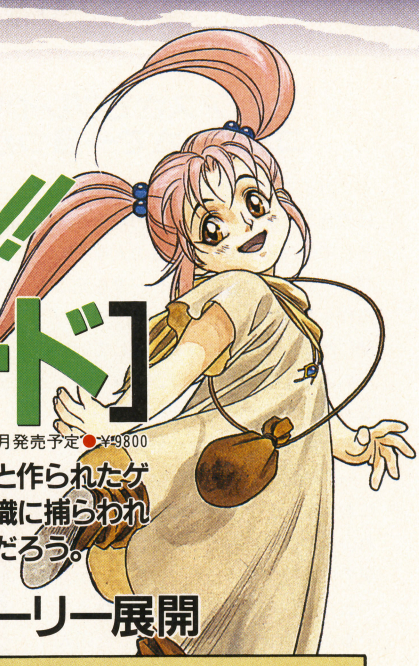


PROFILE

シナリオおよびゲームデザインを担当。宮崎氏の大胆な発想と旺盛なチャレンジ精神が、『ガイア幻想紀』における壮大さを生み出したと言っても過言ではない。

ぬるま湯につかったRPGに鉄槌を下せッ!!





[ソウル&ソード]

●SFC●サムス・バンプレスト●11月発売予定●¥9800

従来の型にはまったワンパターンRPGを打破しようと作られたゲーム。それがこの『ソウル&ソード』だ！今までの常識に捕らわれない作りが、新しいRPGの楽しみ方を教えてくれるだろう。

今回はこのゲーム最大のセールスポイントともなっているマルチシナリオにスポットを当て、34本に渡る全シナリオをジャンル毎に分けて紹介しよう。

抱腹絶倒のドタバタ喜劇!!

コメディー

●精霊王国奇譚



⬅ある日目覚めると、自分達が世界を救う勇者になっていた。意外なストーリー展開にきっと驚くだろう

●チャランとポランの大冒険



⬅双子の女の子の母親から、子供たちをピナスの町に住む、叔母のもとまで連れて行く依頼を受けるが……

●ディバランとの飲みくらべ

誰の挑戦でも受けると豪語する酒飲みのディバラン。彼に飲み比べで挑戦だ。

●ドラ息子の教育係

富豪の息子の用心棒兼、教育係を引き受け、モヤシっ子の性根を叩き直せ！

●大魔女の館

家を追い出された魔法使いルキマンの依頼で、彼と妻の間をとりなす一行。

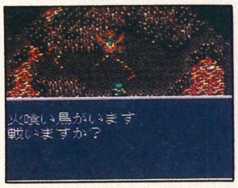
●ウソツキの町の永遠囚人

天邪鬼が支配するコルツの町で出題されるパズルを解けばシナリオクリアだ。

手に汗握るストーリー展開

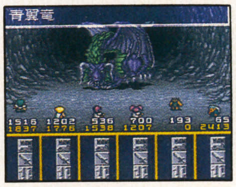
スペクタクル

●荒れ狂う火山の火喰い鳥退治



⬅ゲルタ火山内部に住む鳥が起こす噴火でグメイヤの人々は大弱り。これを解決してあげれば二重の喜びが

●翼竜の財宝



⬅不死身と言われるイストラの四色の翼竜。弱点を見つけ、見事倒す事ができれば、翼竜の財宝が手に入る

●魔法大戦

魔法だけで倒せたら賞金を出すという魔法使いルキマンに魔法で戦いを挑め。

●伝説の財宝

武闘大会優勝後もらえる財宝の地図。だが、この財宝には重大な謎が……。

●海賊のいけにえ

海賊からいけにえを要求されて困っているダマン村の人々。彼等を救うため、主人公達は海賊のアジトに忍び込む。

●海賊の財宝

海賊を倒した後に残ったのは、秘宝の場所と合言葉が示された紙切れだった。

●カシュー谷の黄金伝説

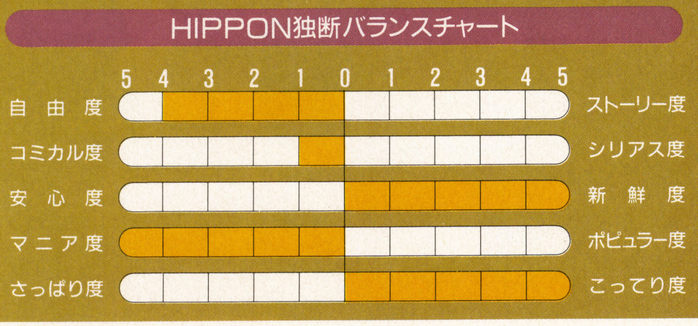
伝説の黄金の谷といわれるカシュー谷。実際はただ岩が転がる谷なのだが？

●勇者の剣

ヴァルカノンのあちこちに眠る4つの宝玉。これをすべて手に入れたとき、謎の声が主人公に語りかけてきた。

失敗しないソフト選び指南

文／鈴木一弘



自称アマノジャクはぜひともプレイしてみるべし

反骨精神溢れる、かなり歯ごたえのある内容で、偏った方向に進みつつあるRPGの現状を憂いている人達には、圧倒的な支持を受けそうなゲームだ。実際にこのゲームの作者も、そういった部分を強調しながら制作にあたっているらしい。

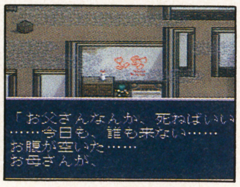
そのため従来のRPGに慣れてしまった人間には、多少戸惑う部分があるかもしれない。それどころか、ぬるま湯に浸りきったRPGファンには、かなり辛辣な批判を受けるかもしれない。しかし、暗中模索しながらキャラクターを育てていくというRPGの原点に立ち返れば、自分の考え、行動がすべて冒険に影響してくるのはごく当たり前の事である。

ちょっと堅い話しになったけど、結論からいえば遊び手を選ばないゲームなのは確か。RPGマニアだろうが反RPG派だろうが、1度はまってしまえば抜け出せない魅力がある。こういったゲームにはもっと登場してもらいたいものだ。

思わず背スジがゾッとする

ホラー

●呪いの人形



➡血で書かれた子供部屋の落書きを見つけた瞬間、いくらゲームと解っていても、一瞬背スジが寒くなるハズ

古いアンティーク人形がもとで、主人公達は狂気の世界へ引きずり込まれる。

●学校の亡霊

学校に出没する幽霊を退治してくれれば賞金を出すと校長はいうのだが……。

●地下室の無限階段

無限に続く地下室への階段を探索せよ！

●霊魂吸収仮面の操り人形

マーフ族の彫刻家が死に際に残した御神体と仮面が出会い奇怪な事件が起こる。

●人を喰う樹木

人を喰うと噂される樹海。だが、そこに待つのはある決心をした巨木だった。

●人喰い砂漠のアリ王国

体が小さくなった主人公たちはアリ達と力を合せ、アリ地獄と戦うはめに。

●古代遺跡の亡霊

人に嚙みつくと噂される古代遺跡のライオン像をめぐり不思議な事件が起こる。

●蜃気楼の幻城王

逆さまに宙に浮ぶ城が主人公達を待つ。

無法者相手に超ハデな大活劇

ウェスタン

●賞金首の追跡



⬅フルスンコルのシェリフを手助け、お尋ね者のバシーを捕らえろ。捕まえれば賞金と名誉が君の物になる

●ブレフト盗賊団退治

弱い者ばかりを狙う盗賊団を退治して、逆に盗賊団のお宝を奪い取れッ!!

●荒野の用心棒

ジャクインの町の勢力争いを解決しろ。

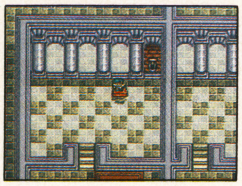
●移民護衛団

新天地を求める移民団から護衛依頼が。

クリアすると得するシナリオ

ノンジャンル

●鏡の城探検記



➡入場料は1万ゴールドと高いが、楽しいカラクリがたくさんのアトラクションを、オープン前にできるぞ

●湖の天使の選択

正直者には金と銀の斧をくれるという天使だが、何やら悩み事があるらしい。

●町の荒くれ者

町の暴れん坊、バラモアを懲らしめろ。

●ミス・マードック・コンテスト

ミス・コンテスト優勝者にはいい物が。

●ラクアドル王国の王位継承顛末記

王国の王位継承に巻き込まれる主人公達。次期国王を決めるのは君だ。

●収集家の願い事

願い事を聞くも聞かぬも君次第。でも、願いを聞いてあげるといい事があるぞ。

●サルタン祭のプレート探し

このイベントは何度でも挑戦できるうえ、見つけたプレートは換金もできる。

●バノーク武闘大会

別に賞品は出ないのだが、優勝できれば栄誉と賞賛を得る事ができるのだ。



クリエイターインタビュー

既存のRPGを笑い飛ばす野心作者の意見は？

何かが成長するならそれがRPGなんだ

── 飯島さんにとって「RPG」とは、ズバリ何ですか？

飯島健男（以下・飯）　キャラクターが成長していくゲームのことですね。戦闘があるとか冒険物語であるとか、そういうこととは関係なく、キャラクターが成長するものはすべて「RPG」だと考えています。

── 世間一般で言われている「RPG」像とはかなり違いますが。

飯　あれは「ウルティマ」の亜流ですよ。その世界観をいじっただけ。「格闘ゲーム」と呼ばれるものが「ストII」のアレンジでしかないのと同じことです。

── 厳しい意見ですね。

飯　でも、それが事実ですよね。そして、それに対して不満を感じているユーザーがいるのも事実。制作者サイドがちょっと「ぬるま湯」につかりすぎていたかな、と。

── だから、それらに反抗する意味で、このゲームを作ったと？

飯　いや、そういうつもりはないですね。僕はただ自分の表現したいものを作りたいだけです。

── このゲームで一番、表現したかったところというのは？

飯　34あるショートイベントの中のひとつ「精霊王国」。これを表現したかったがために、残りのイベントを作ったようなものです。これは「RPGのパロディ」で、既存のRPGの矛盾を笑い飛ばすためのイベントなんです。本当はこれだけ1本のゲームに仕上げたかったんですよ。でも、OKが出なかったので断念しました。

── なぜOKサインが出なかったんですか？

飯　僕にもわかりません。きっとゲーム業界自体が成熟していないからでしょう。過去の名作をパロディにして笑い飛ばすってのは、たとえば映画産業のように成熟していないと許されないんですよ。

──「精霊王国」はもとより、既存のRPGを笑い飛ばす精神は、ゲーム全体を貫いていますよね。

飯　矛盾が多いですもん、いまのRPGというシステムには。1本道ストーリーばっかりだし。それらに対し、こっちは「なんでもありのゲーム」を作ってやれ、と。いわば、わかるやつにだけわかる「反RPG」ですね、これは。

── 最後になりますが、もしハード・ソフト両面ですべての規制がなくなったら、どんなRPGを作りたいですか？

飯　精神病院を舞台にした、人間の精神そのものが変化していく過程を楽しむRPG。とっても作りたいんですけど、どこからもOKが出ないんですよ（笑）。

●ゲームデザイナー、小説家　**飯島 健男**



PROFILE

ゲームソフト開発メーカー、株式会社パンドラボックスの代表取締役。『ラストハルマゲドン』『マイライフマイラブ』など、玄人受けする秀作の作り手として知られている。

『イース』シリーズの最高峰！遂に完成！

SFC

●トンキンハウス●11月19日発売予定●¥9800

『イー

CHECK POINT スムーズなストーリー展開

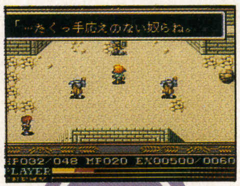
シナリオをきめ細かく表現しようという姿勢が、イベントや演出の多用となって表れている。無論、ビジュアル的にはぜいたくなデモを用いたPC版にかなわないだろうが、そのかわり、演出がゲームにしっくりとけ込んでいるというメリットがある。ただ、旧来の『I』『II』のようなある種の「軽さ」を求める向きには、展開が濃厚すぎるきらいがあるかも知れない。



→小さなキャラが細かく動いてストーリーを楽しく演出する

豊富なイベントでストーリー充実

『イース』シリーズは、もともと設定やストーリーが魅力的なことで知られる作品。ただ、アクションRPGということで、その表現には限界があった。そこで、SFC版『イースⅣ』は、『ファイナルファンタジー』ばりのオート・イベントや演出を多用、これによって、かなり具体的に細かい部分までストーリーをフォローしている。ただし、固有の確固たる世界観をベースとしているため、じっくりとストーリーを楽しむためには、前作までの内容を把握しておく必要があるだろう。主人公アドルと関わりの深い登場人物たちが、なんの説明もなく登場することもあるのだ。

←門が開いて馬車が走り去っていく。こうした大がかりなイベントもある

↓戦闘の途中でいきなり人に出会うようなこともある



↑序盤の展開はオートイベントが中心になっており、これが、いわばオープニングデモの代わりになっている

シンプル、かつスピーディー

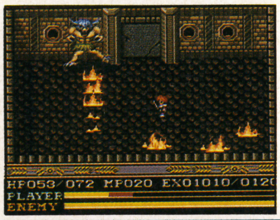
伝統の半キャラずらし健在。『イースⅣ』の基本的なシステムは、シリーズの1～2作目に準ずるもの。方向のみでOKというこれ以上ない簡単操作で、ザコ相手からボス戦まで、バラエティ豊かな戦闘シーンが演出される。簡単でスピーディー、それでいて攻略しがいのあるイースならではのアクションが存分に楽しめるというわけだ。アクションがあまり得意でないコマンドRPG派のプレイヤーでも、これならすんなり入って行けるというもの。ただ、半キャラずらしのセオリーがこれまで以上にシビアになっているので、1～2作目をプレイした人も注意が必要。じっとしていればHPが回復するという親切システムもそのままなので、カンを取り戻すまでは慎重に進めよう。



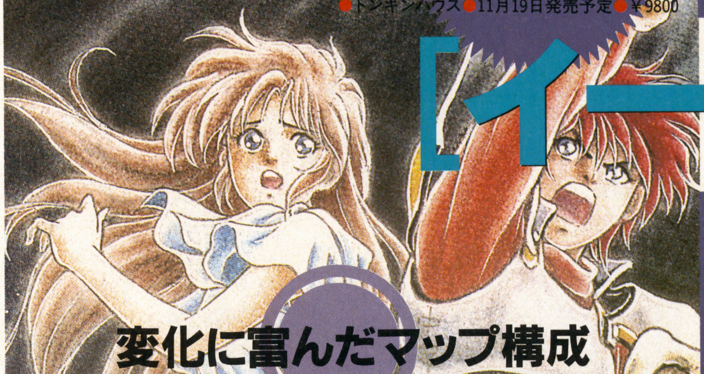
←この「半キャラずらし」さえマスターできれば、ボス以外ではそんなに苦労しないはず



→傷ついたら、モンスターを避けてじっとしている。これで徐々にHPが回復するのだ



→ボス戦は、相手の動きのパターンを見極めることが大切。焦らず、じっくりと攻めよう

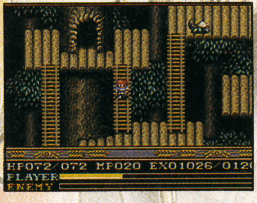


変化に富んだマップ構成

シリーズ1～2作目に忠実であろうとするこのゲームでは、ダンジョンなどのマップ構造も非常に「イース的」なものになっている。ただいたずらに大きいのではなく、頭を使わせる構造。出口と出口のつながりなど、ややパズル的に感じるほどだ。視覚的にも、変化に富んでおり、飽きさせない。



←1作目からおなじみ、断崖の道。このあたりは複雑ではなく、迷うこともない



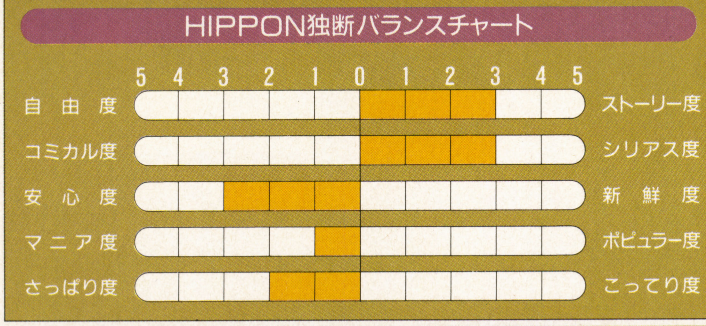
→森の中の木々を結んだタイプのダンジョン。つながりを理解する必要がある

↓実に『イース』らしいダンジョン。構造が立体的になっているところがミソ



失敗しないソフト選び指南

文／石埜三千穂



キャラに思い入れを持てる貴重なアクションRPG

ストーリー指向、キャラクター指向のプレイヤーにとっての頂点は、やはり『FF』シリーズ。しかし、キャラクター面から見れば、もともと『イース』もそちら方面のユーザーに受ける要素は大いにあった。そこで演出充実、この『イースⅣ』。ストーリー、キャラクター指向のプレイヤーの期待に応え得る数少ないアクションRPGの1本といえそうだ。



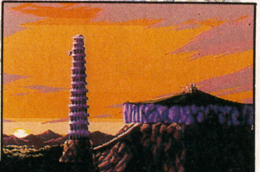
スⅣ］PC

●ハドソン●12月22日発売●￥7800

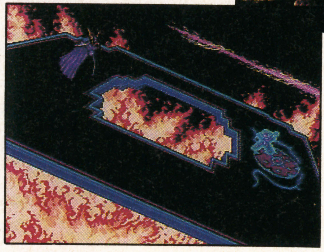
流麗なるビジュアルで魅せる、PC版！

ビジュアルのクォリティがUP！

ＰＣエンジン版『イース』のウリといえば、ハイクォリティなヴィジュアルシーンだよね。CD-ROMの機能をフル活用したアニメーションと、人気声優たちの気合の入ったセリフ、これはＲＯＭ版『イース』でしか見られないのだ。ＰＣエンジンでは３作目となったこの『イースⅣ』、ビジュアルは今までより格段に高いクォリティで迫る。セルアニメーションの技法を絶妙に取り入れたオープニングデモは、ファンならずとも必見である。美しい音楽と鮮やかなビジュアルに、息を呑むだろう。のっけから10分近くも流れ続けるオープニングデモにハマったら、もうイースの世界から抜け出せなくなるぞ！



←地上に降りるイース。もちろんアニメーションでズンズンと地上に刺さるぞ



←オープニングデモは、『イースⅡ』のクライマックスから始まる

CHECK POINT キャラクターの演出

魅力的なキャラクターがいるということは、アクションＲＰＧにとっても重要なこと。この物語には、とても魅力的な、数多くの登場人物がいる。人との出逢いや別れといったドラマが、ストーリーの中に存在する。ビジュアルとサウンドの贅沢な演出によって、キャラクターたちの個性が伝えられる。これはＰＣ版にしかない、最大の特徴なのである。



→兵士ともめ合うところに、偶然通りかかったアドル。運命的な出逢いなのだ。



↓何かの儀式が行われている様子。揺れる炎と影。そして壇上にいる不気味な生物は一体何者だろうか

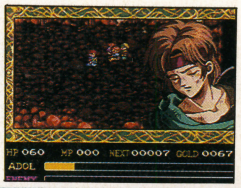


↑デモの途中には、こんな画面も。アドルを自分で操作しながら、デモを進める部分もあるのだ

RPGにかつてない劇的システム

『イース』独自の演出のひとつに、ゲーム画面にキャラクターのビジュアルが飛び込みセリフを言う、部分的ビジュアルシーンの登場がある。『Ⅳ』ではこのシステムの使い方が洗練されゲーム展開がよりドラマティックになった。イベントの要所要所にタイミング良く入るキャラクターのビジュアルなセリフは、単調になりがちなゲーム進行にアクセントをつけ、ストーリーを盛り上げる。画期的なシステムだ。

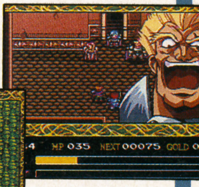
ゲーム画面内のキャラクターが動き、メッセージを言うデモも劇的演出のひとつ。オープニング、町に戻ったアドルに人々が集まるシーン。見慣れたキャラクターたちが動き、次々とメッセージを出す様子は、大仰なビジュアルデモよりも遥かに効果的で感動的だ。そんな様々な演出が、ゲームのあちこちに盛り込まれているのである。



→鉱山の内部でモンスターにされていた、少年。表情や声など、表現力が高いのがこのデモの長所

↓草原で突如現れる兵士たち。こちらの方が、意表を突かれることもあって劇的である



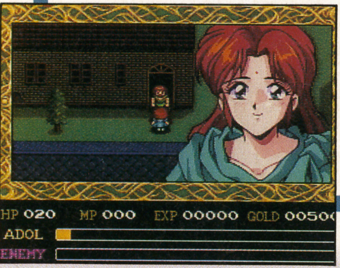


↑大口を開けて笑う敵。重要人物はしっかり見せます

Ⅰ・Ⅱと同じ世界、そしてシステム

『Ⅳ』の物語は、『ⅠⅡ』でおなじみミネアの町から始まる。アドルとドギを迎える、懐かしい顔ぶれと町並み。覚えているプレイヤーは思わずニヤリだ。

装備、アイテム、魔法、会話など、システムはほとんど『ⅠⅡ』のまま。セーブは15ヶ所まで可能。もちろん『ⅠⅡ』を知らなくても、すぐに始められるカンタン便利なシステムだから心配ご無用。でも、実は細かい改良があったりするから、違いに気付いたプレイヤーはまたニヤリ、ってところだね。



←おお、懐かしのリリア！早くみんなに逢いたい！

失敗しないソフト選び指南

文／とだひでみ

HIPPON独断バランスチャート

	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
自由度							■	■	■			ストーリー度
コミカル度							■	■	■			シリアス度
安心度	■	■	■	■	■							新鮮度
マニア度					■							ポピュラー度
さっぱり度				■	■							こってり度

イースはマニアゲームじゃないしっかりしたアクションRPG

ＣＤだからアニメーションが凄いし、しゃべりまくる。演出も凄い。でも、マニア度はそんなに高くない。魅力あるキャラクターに、しっかりしたシナリオがついているから、それほどユーザーを選ばないでしょう。ＣＤのソフトによくある、かっ飛んだギャグや強引に涙を誘う場面はない。ストーリー重視の、落ちついた作品。じっくり遊びたい人に。

祝!! 12月18日発売・価格は¥9,600に決定!!

[ドラゴンクエストI・II] をめぐる10の事柄

発売前の総復習

●SFC●エニックス●12月16日発売●¥9,600

どんな内容のゲームなのか、今さら説明するのもヤボな『ドラクエI・II』だが、FC版オリジナルと比べ、SFC版がどの様に変ったのかは興味津々! 今回は今までの総復習として、大きく変った部分をセレクトして紹介するぞ。

1 発売日が12月18日に決定!!

まだかまだかと待ちに待った『ドラクエ』の発売日がついに決定! 発売日に入手したい人は、今から『ドラクエ』預金することを勧める。

2 価格は¥9600に決定したぞ

価格は¥9600(税別)に決定。1本のソフトの価格としても普通のRPGくらいなのに、『ドラクエI・II』が入ってこの値段とは安い!

3 旅の扉の使用グラフィックが変った

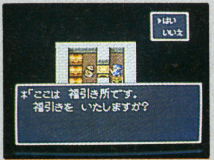
FC版『ドラクエII』では、旅の扉を使うと画面がピカピカ光るだけだったが、SFC版では『V』の様なラスタスクロールをするようになったぞ。



←SFC版ならではの美しいラスタスクロールがファンには嬉しい

4 福引き所のマークが見やすくなった

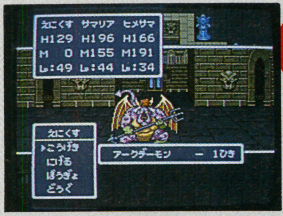
『II』の福引き所のグラフィックがグーンとパワーアップ。しかも、福引きのマークが大きく見やすくなったので、目押ししやすくなった。



←福引きのマークが大きくなったので、好きなマークが出しやすい

5 IIの戦闘画面にも背景が付いた

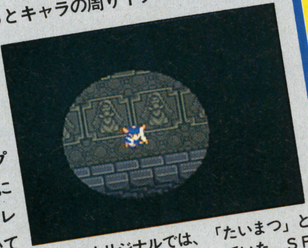
FC版の『I』ではモンスターとの戦闘時に、そのモンスターと出会ったフィールドの背景がバックに付いていた。でも、容量の関係で『II』以降はその背景がすべてカットされ。それが今回は、『II』の戦闘時の背景にもモンスターと出会ったフィールドが、背景として付くようになったのだ。FC版『II』で背景が消えて淋しく思っていた『ドラクエ』ファンには嬉しい限りだ。



↑背景が真っ暗な戦闘シーンよりも、何十倍も興奮できるSFC版『I・II』の戦闘シーン。しかも、敵を攻撃した時のエフェクト処理もFC版と比べて迫力満点だ

6 レミーラの効果が丸くなった

FC版の『I』では「たいまつ」というアイテムがあって、ダンジョン内で使用するとキャラの周り1ブロック分を正方形で照し出していた。それがSFC版だとキャラの周りを丸く照し出すように変更され、より臨場感をもったプレイが楽しめるようになっている。これはレミーラの効果についてもいえること。呪文を唱えれば、周りを丸く照し出してくれるぞ。



↑FC版オリジナルでは、「たいまつ」とレミーラの呪文の効果が違っていた。SFC版では、その部分がどういった違いになっているのかが楽しみである

7 ダンジョンマップが変更された

SFC版のダンジョンがかなりの部分に渡って変更されている様子。ということは、FC版をやり込んでマップまで暗記している人でも、新たな感動をもってプレイできるのだ。つまり、1回プレイした人でも十分に遊ぶ価値のあるソフトということだね。ちなみにダンジョン以外に、町や村のレイアウトも多少変った所があるらしいので、それが楽しみだ。



↑FC版をプレイした人にも楽しめるための配慮じゃないだろうけど、ダンジョンマップが変更されたことは、FCを遊び尽くした人にとっては嬉しい限りだ

8 嬉しいバックアップ機能付

1字でもメモをミスると取り返しのつかないことになる、怖～い怖～い復活の呪文。それが簡単確実なバックアップに改良された。

9 IIにオープニングが付いた

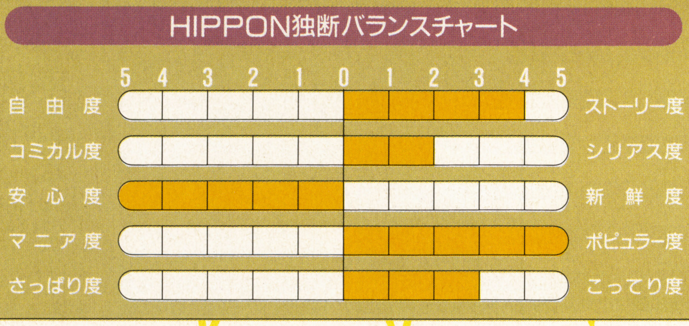
FC版オリジナルは、オープニング無しで突然ゲームが始まった。しかし、今回の『II』ではNES版と同じくオープニングから始まるのだ。

10 戦闘時に道具が使用可能に

SFC版の『I』では、なんと戦闘時に武器を道具として使用できるのだ。これによって、モンスターとの戦いもFC版より楽になるぞ。

失敗しないソフト選び指南

文/鈴木一弘

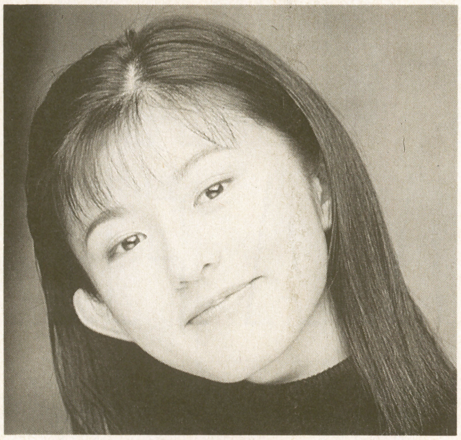


初めてこれをプレイする人がウラヤマシイ～ッ!!

私自身がまだプレイしていないので、どのくらい高いクオリティーに仕上がっているのかは見当もつかない。だが、『ドラクエI・II』をまだプレイしたことがないなら、積極的におススメしたい作品だ。あの名作といわれるドラクエ『I』『II』を一度に、しかもパーフェクトに近い状態に仕上がったものをプレイできるのだから。

とはいえ、一抹の不安があるのも確か。はたして最近になってからゲームを始めた人間が、『ドラクエI・II』の内容に満足するのだろうか? ドラクエ『I』『II』がいいゲームだというのは確かだとしても、RPGに食傷気味の現在のユーザーに受け入れられるかどうかは疑問だ。

ただし、FC版の『I』・『II』をプレイしつくしたひとになら、絶大な自信をもっておススメしよう。このSFC版の『ドラクエ』を新しいゲームだと思わずに、ノスタルジーを感じながらプレイするなら、きっと新しい満足感が得られるはずだ。



COVER：モデル 宮内知美　撮影 山田崇博　デザイン 坪井碇
スタイリスト 池田真弓　ヘアメイク 小柴朱美

HOT GAME REVIEW

LINE UP

おわび：今回は「スーパーテク道場」を都合によりお休みさせていただきます。次号をお楽しみに。

HiPPON SUPER!
ヒッポン スーパー
TV GAME MAGAZINE
vol.12
PART XII

LIST UP

SUPER FAMICOM

アクセルブリッド／アクタリオン／アラジン／アルカエスト／アルディライトフット／アレサ／イースIV／イデアの日／ａｂｃマンデーナイトフットボール／F15ストライクイーグル／鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング／ガイア幻想紀／仮面ライダー／迦楼羅王／餓狼伝説２／コットン100%／サッカーキッド／ジグザグキャット／スーパーUNO／スーパーHQ／スーパースターウォーズ　帝国の逆襲／スーパーニチブツマージャン２／スーパーホッケー'94／ソウル&ソード／ダークキングダム／ダイナミックスタジアム／ダウンタウン熱血べーすぼーる物語／武田修宏のスーパーカップサッカー／Ｔ２／テクモスーパーボウル／デザートファイター／バーチャルウォーズ／パチスロラブストーリー／パチンコウォーズ２／バトルマスター／美神伝説ZOKU／ファーストクイーン／ファイアーエムブレム／ファイナルノックアウト／ブレインロード／モータルコンバット／モンスターメーカー３／やまねこバブジーの大冒険／遊人　雀獣学園／夢幻の如く／リディックボウボクシング／ロックンロールレーシング／若貴大相撲／ワンダラスマジック

FAMICOM

ファミスタ'94／ロックマン６　史上最大の戦い!!

PC ENGINE

インペリアルフォース／クイズDE文化祭／スーパーリアル麻雀PIVカスタム／ソードマスター／ただいま勇者募集中／ときめきメモリアル／フェイスボール／ぷよぷよCD／フラッシュハイダース／ブランディッシュ／プリンセスミネルバ／爆笑　吉本新喜劇／龍虎の拳／ルイン

MEGA DRIVE

アラジン／アルシャーク／FIワールドチャンピオンシップ1993 HEAVENLY SYMPHONY／THE IIIRD WORLD WAR／雀皇登竜門／ソニックスピンボール／ダイナブラザーズ２／ダンジョンマスターII／T.M.N.T.／テクモスーパーボウル／パーティークイズMEGAQ／フラッシュバック／MIG—29／龍虎の拳／レベルアサルト

GAMEBOY

UNO／ウルティマ　失われたルーン２／スピーディーゴンザレス／ダックテイルズ２／T.M.N.T.３／パチ夫くん／女神転生外伝ラストバイブルII／ロックマンワールド４

GAME GEAR

ULTIMATE SOCCER／ソニック&テイルス／フェイスボール2000／魔導物語I

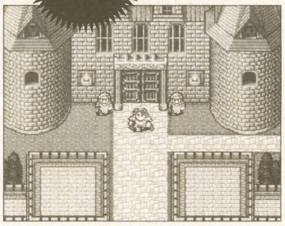
HIP-ON!★ HIT CHART &DATA FILE

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.11のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ロマンシングサガ2	スクウェア	RPG	297
2	5	ファイアーエムブレム	任天堂	シミュレーション	237
3	2	真・女神転生II	アトラス	RPG	216
4	3	ドラゴンクエストVI	エニックス	RPG	210
5	6	ドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	153
6	4	魔神転生	アトラス	シミュレーション	129
7	8	餓狼伝説2	タカラ	アクション	78
8	7	マザー2	任天堂	RPG	54
9	9	聖剣伝説2	スクウェア	RPG	39
10	―	モンスターメーカー3	ソフエル	RPG	33

Look Out! 今月の注目ソフト



←世界観やキャラクターのムードは、前作からの流れだ

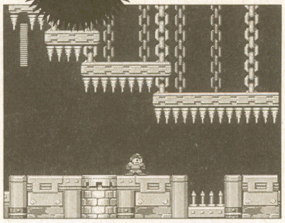
圧倒的な強さを見せているのは、発売が目前に迫った『ロマンシング・サガ2』。フリーシナリオに磨きをかけた上に、「マルチ・ヒストリー」という新システムが加わり、いっそう自由で変化に富んだ内容が期待できそうです。発売の迫ったソフトは情報が多い分だけ人気も高まるもの。12月の発売で強豪の集中する上位陣にどのような変化が起きるのか、注目されます。それにしても、RPGが強い!!

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.11のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ロックマン6	カプコン	アクション	300
2	2	ぷよぷよ	徳間書店インターメディア	パズル	249
3	3	テトリスフラッシュ	任天堂	パズル	213
4	6	星のカービィ	任天堂	アクション	138
5	5	桃太郎伝説外伝	ハドソン	RPG	135
6	10	少年魔術師インディ	IGS	RPG	126
7	4	ジョイメカファイト	任天堂	アクション	114
8	9	RPG人生ゲーム	タカラ	RPG	54
9	8	ドラゴンボールZ外伝	バンダイ	RPG	53
10	7	ろくでなしブルーズ	バンダイ	アクション	48

Look Out! 今月の注目ソフト



←どのステージからプレーしてもクリア可能なバランス設定

この『ロックマン6』は、システム自体には大幅な変更点はありません。強いていえば、キャラ性能がアップした程度です。確かにシリーズを通して既に完成されているタイトルには、蛇足的な変更は無用というもの。それより血となみだのデバッグ作業で磨かれた、バランスの巧さに酔いましょう。これぞ『ロックマン』の真髄です。失敗の積み重ねで腕が上達する、アクション本来の楽しさが味わえる1本ですよ。

■各機種表内の得点は、アンケートハガキ1枚につき1位に3点・2位に2点・3位に1点を与え、満点を1000点として換算したものです。

読者の声・READER'S VOICE

●『サムライスピリッツ』が品切れ続きなのはロム不足のためらしい。次の『餓狼伝説スペシャル』の発売に影響がなければいいのですが。それからNEO・GEOのCD-ROMがどうなったのかも気になります。以前SNKは任天堂のCD-ROMを見てから発表すると言っていましたが、カンジンの任天堂が…。
（千葉県・山田展久）

●足をケガしてここ1ヵ月入院している。ゲームボーイ好きの少年と仲良くなったが、先に退院されたので寂しい。『星のカービィ』の取扱い説明書かえして。
（石川県・早真）

●最近「ゲームらしいゲーム」がない気がする。テレビ番組・マンガ・小説とも違い、カード・ボードゲームなどとも違う「コンピュータゲーム」が欲しい。ビジュアルやサウンドでなくゲーム性・操作性・熱中度・持続度の高いものが。そういう点では任天堂の発売するものはすごいと思う。
（愛知県・神野洋之）

●『ミスティッククエスト』の封印魔法は白・黒とどう違うのかわからない。第一みんな宝箱に入っている。最後のボスもフレアーとホーリーさえあれば倒せてしまう。ちょっと物足りなかった。
（千葉県・中村友美）

●テレビ愛知の水曜日17時25分からやっている天気予報のバックに『ストリートファイターIIターボ』の画面が使われていた。いくら提供がカプコンでもここまでねえ…。
（愛知県・バリバリスライム）

●『ウィザードリィ外伝III』が売り切れで買えません。早く再販してちょうだい。
（滋賀県・福坂重之）

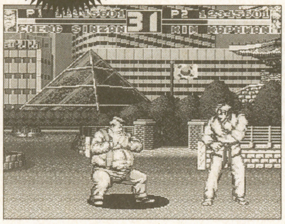
●SFC、MD版共に『ファイナルファイト』のできの悪さには頭に来ます。家庭用はどれも気持ち良く連射できません。
（神奈川県・望月宗）

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.11のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	イースIV	ハドソン	RPG	324
2	4	悪魔城ドラキュラX	コナミ	アクション	240
3	5	モンスターメーカー	NECアベニュー	RPG	204
4	2	真・女神転生	アトラス	RPG	198
5	3	餓狼伝説2	ハドソン	アクション	192
6	10	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス	RPG	108
7	6	ワールドヒーローズ2	ハドソン	RPG	96
8	7	卒業	NECアベニュー	シミュレーション	93
9	8	ボンバーマン '94	ハドソン	アクション	60
10	9	天外魔境・風雲カブキ伝	ハドソン	RPG	45

Look Out! 今月の注目ソフト



←業務用の完全移植を目指して、開発進行中！ 楽しみ

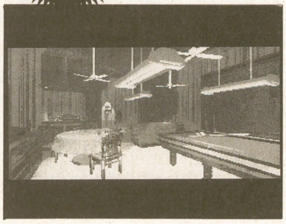
『餓狼伝説２』が、完成に向けて着々と開発進行しています。業務用ではアッパーバージョンが現在好評稼働中の同作品です。ＰＣエンジン版は、初のアーケードカード対応ソフトとしての、登場です。キャラクターの拡大や縮小はもちろん、オープニングデモや超必殺技なども見事に再現。これを皮切りに、今後ネオジオからの移植が続々と登場するそうですから、ユーザーにとっては嬉しい限りですね。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.11のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	シャイニングフォース2	セガ	RPG	300
2	2	ストリートファイターII' プラス	カプコン	アクション	204
3	3	ガンスターヒーローズ	セガ	アクション	165
4	4	ぷよぷよ	セガ	パズル	162
5	6	V.R.(バーチャレーシング)	セガ	レース	153
6	10	3×3 EYES	セガ	RPG	66
7	7	シルフィード	ゲームアーツ	シューティング	63
8	—	真・女神転生	シムス	RPG	60
9	—	夢見館の物語	セガ	アドベンチャー	48
10	8	コラムス3	セガ	パズル	42

Look Out! 今月の注目ソフト



←自由自在に視点が移動する。なめらかな動きに驚くはず

『夢見館の物語』のゲーム画面には、終始主人公の視点のグラフィックしか出てきません。プレイヤーは、十字ボタンで館の中を好きなように歩きまわることによってゲームを進めます。そのうちに、自然にいろんな情報を聞いたり、アイテムを手に入れたり……。

つまり、果てしなく「自分で冒険する感覚」を追及したゲームなのです。こういう感覚を生みだしたのはこのゲームが初めてと言っていいのでは。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.11のアンケートハガキより

NEO・GEO

TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	餓狼伝説スペシャル	SNK	アクション	633
2	2	サムライスピリッツ	SNK	アクション	600
3	3	ワールドヒーローズ2	ADK	アクション	240
4	4	餓狼伝説2	SNK	アクション	120
5	5	ワールドヒーローズ	ADK	アクション	45

Look Out! 今月の注目ソフト

今月のランキングは先月号と全く変動がなく、1位は『餓狼伝説SPECIAL』となっています。

『2』から導入された〝超必殺技〟システムも好評のようで、起死回生の一撃が相手に決まった時の爽快感は、他の作品では得られないもので、その辺がプレイヤーの人気を集めている要因の1つとなっているようです。追加された7キャラの超必殺技も迫力満点です。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.11のアンケートハガキより

GAME BOY

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ウィザードリィ・外伝III	アスキー	RPG	381
2	2	女神転生外伝II	アトラス	RPG	339
3	3	ゼルダの伝説	任天堂	RPG	192
4	10	テトリスフラッシュ	任天堂	パズル	174
5	7	ロックマンワールド4	カプコン	アクション	111
6	6	スーパーマリオランド3	任天堂	アクション	84
7	4	天地を喰らう	カプコン	RPG	81
8	5	UNO・スモールワールド	トミー	テーブル	80
9	―	ファミスタ3	ナムコ	スポーツ	44
10	8	らんま1/2	バンプレスト	クイズ	42

Look Out! 今月の注目ソフト



←好みに合わせて設定が選べる。アキのこないゲーム性はさすが

全世界中にファンが存在するカードゲーム『UNO』が、お手軽なゲームボーイ用ソフトになりました。1人プレーするのも良いですが、4人用対戦ケーブルを繋いで、仲間とワイワイやると最高に盛り上がります。ルールは国際と日本の2つを選べるほか、ローカル・ルールなんてのもあります。コンピューターの思考も速く賢く、なかなか一筋縄ではいきません。

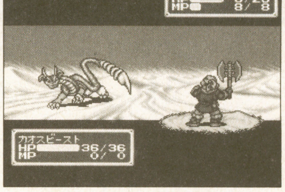
■玩具店ヒット状況 ▶協力店:銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部

TOY SHOP

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	2	スーパーマリオコレクション	任天堂	SFC	72
2	―	トルネコの大冒険	チュンソフト	SFC	70
3	―	シャイニングフォース2	セガ	MD	46
4	7	マリオとワリオ	任天堂	SFC	36
5	―	ストリートファイターII' プラス	カプコン	MD	33
6	1	聖剣伝説2	スクウェア	SFC	32
7	―	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ	MD	31
8	―	テトリスフラッシュ	任天堂	FC	27
9	3	Jリーグサッカー・プライムゴール	ナムコ	SFC	26
10	4	ストリートファイターIIターボ	カプコン	SFC	20

Look Out! 今月の注目ソフト



←戦闘のスピードは前作以上。あの効果音も小気味良し

MDファン待望のタクティカルRPG『シャイニング・フォースII』が発売され、もうクリアーした読者も多いかと思います。前作から1年半、GG版が2本発売されたことを考えると、超人的なスピード、と言ってもいいでしょう。何かと遅れがちなこの業界では本当にまれな例ですね。

仕上がりの方も良好で、きめ細か職人芸に感嘆の声、です。

 ■TOY SHOP表内の得点は、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部の御協力により、満点を100点として独自に集計したものです。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.11のアンケートハガキより

再販希望

TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ダークロード	データイースト	FC	234
2	3	メタルスレイダーグローリー	HAL研究所	FC	183
3	2	伝説のオウガバトル	クエスト	SFC	181
4	4	スーパーボンバーマン	ハドソン	SFC	132
5	5	マジカルチェイス	パルソフト	PC	120

Look Out! 今月の注目ソフト

トップ5のランキングはいつもとほとんど変わりがあいません。そこで、今回はランク外の作品に目を向けてみましょう。ネオジオの人気作品『サムライスピリッツ』ですが、ROM不足のために、あまり多くのユーザーには行き届いていないようです。この作品のために本体を購入したファンも多いようです。アーケードでもいまだにヒットしているタイトルです。

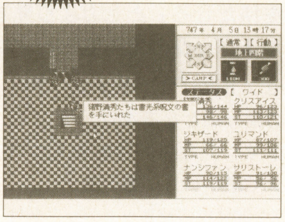
■パソコンゲームヒット状況 ▶協力：クリエイティブバンク

PERSONAL COMPUTER

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	覇王伝パワーアップキット	光栄	PC9800
2	—	あゆみちゃん物語	アリスソフト	PC9800
3	—	シャングリラ2	エルフ	PC9800
4	—	LUNATIC DAWN	アートディンク	PC9800
5	—	独立戦争	光栄	PC9800
6	—	妖獣戦記AD2048	ディーオー	PC9800
7	—	MADARA・大金剛輪	工画堂スタジオ	PC9800
8	—	ディファレント・レルム	グローディア	PC9800
9	3	MS-GOLF for Win V1.0	マイク・ソフト	MS-Windows
10	6	Words Worth	エルフ	PC98, X68K 他

Look Out! 今月の注目ソフト



←迷宮は任務ごとに新たに作られる。無限に楽しめるぞ

自由度がきわめて高く、プレイヤーは英雄として名をとどろかせるだけでなく、盗賊として暗躍することすら可能なRPG『ルナティック・ドーン』が5位にランキングしました。日本ではまだ珍しいハードディスク専用のゲームですが、容量を使っただけの内容は持っています。26万画面に及ぶ冒険フィールドや、個性的な振舞いをするキャラクターたちが魅力的です。

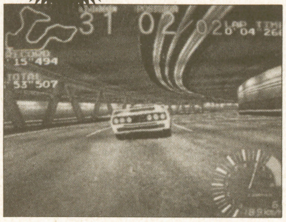
■アーケードゲームヒット状況 ▶10月15日発売ゲームマシン誌より

ARCADE GAMES

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	タイプ
1	—	F1スーパーラップ	セガ	レース	コックピット
2	1	エアコンバット	ナムコ	シューティング	コックピット
3	2	サムライスピリット	SNK	アクション	テーブル
4	3	アウトランナーズ	セガ	レース	コックピット
5	5	王座決定戦	ジャレコ	クイズ	テーブル
6	9	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	シューティング	アップライト
7	8	NBA JAM	ウィリアムス／タイトー	スポーツ	アップライト
8	—	クイズ・クレヨンしんちゃん	タイトー	クイズ	テーブル
9	7	コカコーラスズカ8アワーズ	ナムコ	レース	コックピット
10	6	タイトルファイト	セガ	スポーツ	アップライト

Look Out! 今月の注目ソフト



←衝撃の画像。すでに全国で稼働中なので、プレイしよう！

AMショーに登場、先日には全国のアミューズメント・パークで稼働を開始したナムコの『リッジ・レーサー』。

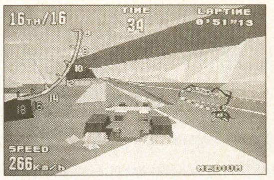
ナムコがこれまでに培ってきたポリゴン技術の、集大成ともいえる作品です。その画像はまさにゲームとしての頂点を極めたといっても言いすぎではありません。ぜひとも、その画像を体験してみてください。ビジュアルショックを与えてくれるはずですよ。

HIP-ON!★
NEWS & INFORMATION

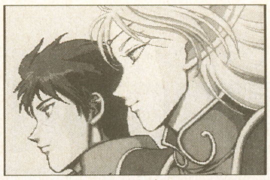
●セガ公式見解「メガドライブ、メガCDと共存」

ここに、1枚の記者発表がセガから届いている。そのまま紹介しよう。
1．次世代ゲーム機発売後もMDとMCDは並行販売いたします。もちろんソフトも供給を継続してまいります。来年MDでは40〜50タイトル、CDでは20〜30タイトル、セガからの新作リリースを予定しています。
2．次世代機購入に際して、例えば「下取り制度」などの予定は今のところは考えておりません。
3．次世代機と現行機種との互換性については、今のところ予定しておりません。

それぞれ「別々の面白さを訴えていける」ため共存させるとのことだ。



←MD来年の主力タイトル「バーチャレーシング」


←メガCDは「ロードス島戦記」他大作RPGも

HARD WARE

セガ新マシンの全貌

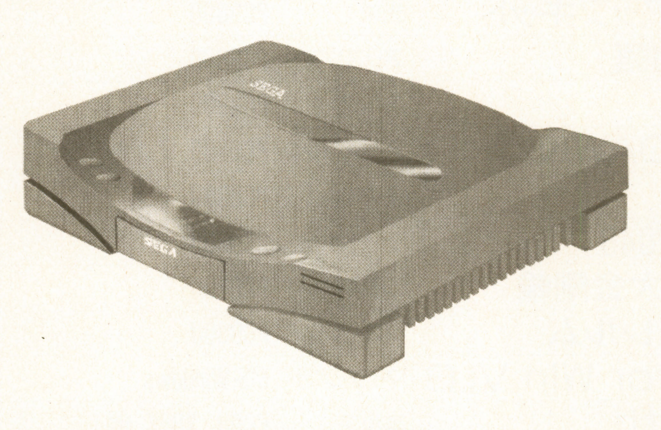
前号の巻頭HIP・ON！でお伝えした、セガと日立の提携による次世代ゲームマシンの開発。さらに今回、「64ビットマシンなみの性能を持たせる」とセガより発表された。取材により浮かび上がってきたスペックの全体像とともに、予測を交えて紹介してみよう。

コンセプトは「マルチメディア時代への架け橋となる次世代機」。64ビットマシンなみの性能をもつスペックで来年11月にも発売！

「日立が開発中の32ビットチップを使い、次世代家庭用ゲーム機を開発、来年秋に発売」というセガの発表は前号でお伝えした。今回セガから、「64ビットマシンなみの性能」とアナウンスされたが、詳細についてはいっさい未発表。そこで、周辺の取材によって入手できた新情報とともに紹介しよう。

それによれば、発売は来年11月ぐらい。ソフトはCD－ROMとカートリッジの2種類で供給されるらしい。本体は、CD－ROMとカートリッジの両方のソフトを遊べる一体型マシンと、カートリッジのソフトのみ対応するマシンの2種類が考えられている。価格は、前者が5万円位、後者が3万円位となりそうだ。

ソフトの方は、「バーチャファイター」（セガのアーケード新作。今夏のAMショーで発表されたばかりで、まだ発売されていない）をはじめ16〜20タイトルが同時発売される予定。



予想イラスト

スペックの概略を見てみよう。セガ発表によれば、「日立の32ビットRISCチップをメインCPUとした32ビットマシンとなるが、複数のチップの並列処理などにより実質64ビットマシンなみの性能になる」ということだ。情報によれば、この他、グラフィックやサウンドなどそれぞれの処理ごとに専用のチップを持ち、全部で7つのチップを持つことになるらしい。色数は1600万色を持ち、サウンドはPCM32ch＋FM音源。

さらに、1秒間に3万ポリゴンの処理が可能なスプライトプロセッサを装備し、テクスチャーマッピング（ポリゴンの1面1面にグラフィックを描き込む技術）やグーローシェーディング（ポリゴン面に光の当り方などをグラデーションで表現）などができる。

CD－ROMドライブは、なんと4倍速となりそう。バッファRAMの容量も、メガCDの3〜4倍は持つようになるだろう。また、独自の「リライタブルCD」を開発。ゲームのセーブデータなどをCDに書き込めるようになるうえ、独自技術のためコピーガードとしても有益だ。MPEG－Iという規格にも対応しており、VHSなみの画質を持つビデオCDも再生できる。ワイドビジョンのテレビにも対応できるようになるらしい。

ROMカートリッジも、高速データ伸張チップにより、高圧縮でのソフト供給が可能。大容量化がソフトの価格にはねかえることを避ける。ちなみに、ソフトの価格は5千〜1万円の予定。

ソフト面では、ビデオCDの他、電子出版への対応も考えられている。また、アーケードマシンとCPUを共有させることにより移植が容易になる。例えれば、劇場映画をビデオで発売するような感じになるらしい。

実際のところは、まだまだ開発途中のため、これらの情報もまだ確定したものとは限らない。正式発表も近々行われる予定。待っていて欲しい。

UNDER GROUND NEWS

●セガ新マシンUG情報

ある意味ではこの上の記事もアンダーグラウンドニュースなんだけど、ここでひとつ、さらにアンダーグラウンドでなおかつちょっとマニア向けの補足情報をこっそり流してみよう。だたし、上の記事より信憑性は落ちるかも知れない、とあらかじめ及び腰のフォローを入れておきましょう。

スプライトプロセッサの持っているポリゴン処理能力は2400万ピクセル／秒。

高性能背景処理プロセッサを持ち、MAXで5面、XYスクロールは4面、横ラインスクロール、縦cellスクロール2／4面、回転面2面、拡大縮小2面、ウインドウ2面を処理できる。

開発言語にはアセンブラとCとC++を使用できる。あんまりマニアでない人のために説明すると、要するにすっごくソフトの開発がやりやすくなるらしい（実は書いている本人もよく分かっていない）。

ところで、一部新聞なんかで報じられた「サターン」なる名称は、あくまでセガ社内で使用されている開発コードネームらしく、新マシンの仮称でもなんでもない。でも、今回のかなり混乱した報道のせいで逆に認知度が高くなっちゃって、正式名称に決まってしまったりして。

TOPIC NEC HEより レーザーアクティブ発売



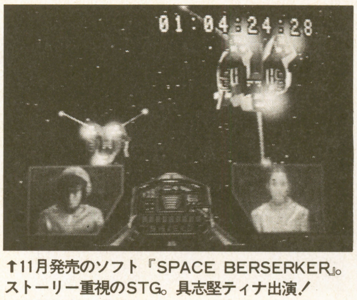
➡これが「NEC HEの」レーザーアクティブ。中身はかわらないんだけどね

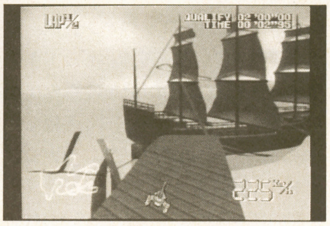
ＮＥＣホームエレクトロニクスが、12月１日からレーザーアクティブの発売にのりだす。

発売するのはレーザーアクティブ対応レーザーディスクプレーヤー「PCE-LD1」（定価89800円）とＰＣエンジンパック「PCE-LP1」（定価39000円）からなるLD-ROM²システム。機能は今年８月に発売されたパイオニアのレーザーアクティブと全く同じ（だからカラオケパックやメガＬＤパックも当然使用可）。でも、なぜ？

「私たちもレーザーアクティブの発展性、将来性に注目しております。そこで、私たちの持っている家電ルート・玩具ルートの流通網にのせればもっと普及に弾みがつくと考えたわけです」（NEC HE・広報）

当初月産台数は5000台とのこと。新ハードラッシュの中を生き残れるかな？

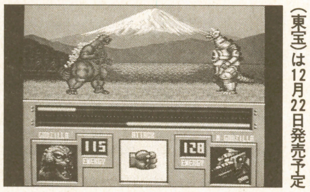




⬆11月発売のソフト『SPACE BERSERKER』。ストーリー重視のSTG。具志堅ティナ出演！
➡12月発売の『ロケットコースター』。３Ｄレース

EVENT ゴジラCUP'93 〜パオの日曜日〜

とにかくゴジラに関したものを集めたイベント。会場ではスーパーファミコンの『超ゴジラ』やＰＣエンジンの『ゴジラ爆闘烈伝』を発売前に遊べるぞ。『ゴジラ爆闘烈伝』を使ったゲーム大会も開催される。この他にも、ゴジラとニューメカゴジラのショーをはじめ、写真撮影会や、メイキング・オブ・「ゴジラＶＳメカゴジラ」展、旧作のポスターや撮影小道具、ミニチュアなどを集めたゴジラ資料の展示（ファン必見かも）などなど、すみからすみまでゴジラづくし。



←ＳＦＣソフト『超ゴジラ』（東宝）は12月22日発売予定

11月７日㈰、11時から東京・渋谷のパオ・１Ｆエントランスと８Ｆスペースで開催。入場無料。

EVENT 餓狼伝説　超闘祭 in 原宿人気館

「端からはしまで餓狼ドップリの魅惑の８時間」とうたうこのイベント、11月21日㈰10時より東京・渋谷の原宿人気館・２Ｆで開催される。入場は無料。

メイン・イベントはNEO・GEO版、ＰＣエンジン版、スーパーファミコン版それぞれの『餓狼伝説』を一堂に集めて行う異種格闘チャンピオンシップ「ちゃんぽんチャンピオン」。

このほか、『餓狼伝説』コスプレ大賞、アニメビデオの上映、メイキング・オブ『餓狼伝説』ＣＦ展、イラスト原画等の資料展示などなど、まさしく『餓狼伝説』一色。ファンは感激して目が回っちゃいそうなイベントだね。



←ＣＭの１シーン。原宿がこんな不知火舞で埋まる…？

VIDEO ストリートファイターIIターボ日本一！〈チャンピオンシップ'93イン国技館〉完全記録

この夏、国技館を沸かせた大イベント「ストリートファイターIIターボ・チャンピオンシップ'93イン国技館」の模様を収録したビデオが発売された。

熱戦の記録映像を中心に、攻略情報ほか盛りだくさんの内容。10月中旬より全国のビデオショップでレンタル中。またショートバージョン（25分）の「濃縮版」も販売している。GTV製作。発売元はサクセス出版販売。

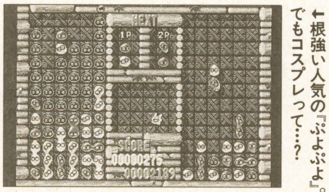


←「マインドビジュアルによって『ストIIターボ』ワールドを脳裏に叩き込むビデオ・トレーニング」なんてのも入っているらしい…

EVENT ぷよぷよフェスティバル'93

かなり大規模な『ぷよぷよ』のイベントだ。一般参加者とゲーム関連誌編集者による『ぷよぷよ』ゲーム大会を中心に、『ぷよぷよ』にちなんだコスチュームプレイ・コンテスト、コンパイルの新作ゲームソフトの発表、そして参加者全員による抽選会が行われる。

ゲーム大会への参加は無料だけど、先着400人のみ。受付開始時間ぐらいに着けば大丈夫だろうけどね。

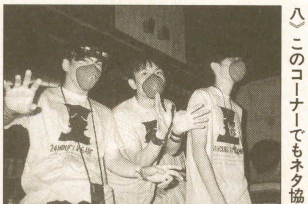


←根強い人気の『ぷよぷよ』でもコスプレって…？

日時は、11月14日㈰、午後２時より受付開始。場所はＪＲ新宿駅南口から徒歩５分の全労済会館１Ｆ・SPACE ZEROにて。

●TGNGが今度はレギュラーで開始

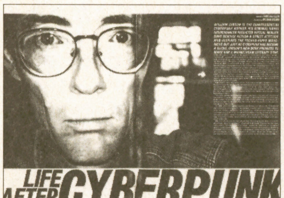
今年になってゲーム・レイヴ・イベントのブランドとして定着してきたTGNGが、この度１イチのレギュラーで定期的に行われる。場所はクラブ円山59（03-5489-1600）。毎月第３金曜日に刊行との事。今月は11月26日10時30分スタート。まだ未体験の人は、この機会にコミュニケートしてみる事を薦める。



←オーガナイザーの〈オルター八〉このコーナーでもネタ協力

●ライフ・アフター・サイバー・パンク

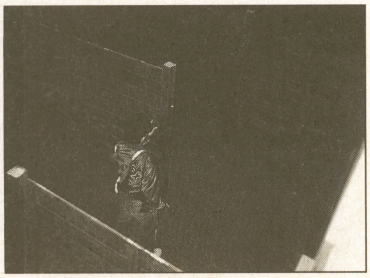
ここに来て約10年たったサイバーパンク・ムーヴメントの再検証が始まっている。ＩＤにも登場のギブソンは新作「ヴァーチャル・ライツ」でゴジラという地震で崩壊した東京を舞台の小説を。同じくスターリングの新作はドキュメント「ハッカーを追え！」（アスキー）。あれから10年の月日。２人はそれぞれのロードへアクセス始めた。



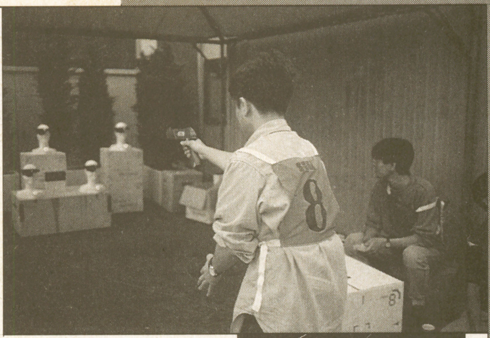
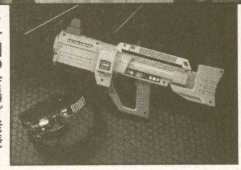
←ＩＤ記事。ギブソンの新作にはＹＭＯの影響が出ているとの噂

REPORT バーチャロックオン・バトル大会 第3回バトルオブアメージング

去る10月2日、バーチャロックオンのバトル大会が行われたのだ。と言っても何のことだか分かんない人もいるかも。「バーチャロックオン」は、セガが発売している光線銃。ヘッドギアに表示される自分のHPをにらみながら撃ち合う、というちょっと手軽なサバイバルゲームが楽しめる。セガ公認のチーム登録をしているファンも多く定期的に今回のような大会が行われる。

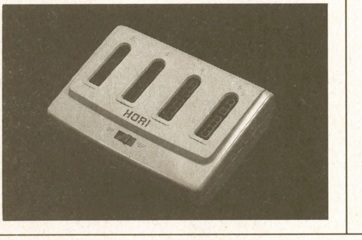

↑大会は、迷路を借り切る関係で、夜に行われた。暗い物影で待ちぶせ……

今回は、会場（戦場）を巨大迷路にセッティング。しかもバトルロイヤル形式だから、出くわす相手と戦いながら、迷路を辿らなければならない。30人のプレイヤーが元気よく迷路へ突入し、激闘約2時間。みんなくたくたになったけど、和気合々のうちに幕を閉じたのだった。



↑今回の会場で発表された新製品、バズーカ！↑早撃ちで迷路への突入順位を決めたのだ

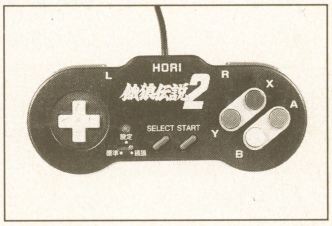
NEW PRODUCTS ホリマルチタップ

スーパーファミコン用のマルチタップ。業界最小級のコンパクトサイズで場所を取らないのがうれしい。さらにコントローラーの差込み口がすべて上部に配置されているテーブルタップ型のため、すっきりと使うことができる。ホリ電機より、2480円で11月10日発売。



NEW PRODUCTS 餓狼伝説2コマンダー

スーパーファミコン用コントローラー。なんと『餓狼伝説2』の必殺技、超必殺技のコマンドが最初から登録されていて、ボタンを押すだけで出力される。押しっぱなしで連続出力も。当然普通のコントローラーとしても使用可。ホリ電機より2980円で11月末発売。



スーパーマリオクラブいち押しソフト情報

グ：グラフィック　サ：サウンド　操：操作
性　持：持続性　独：独創性　ト：トッツキ
度　買：買い得度

ガイア幻想紀

●発売元：エニックス
●ハード：SF(16M)
●発売日：93年11月27日(土)
●価　格：9,800円(税別)
●ジャンル：アクションRPG
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★販売予想本数40万本

●総評
立体感のあるRPGで、特にグラフィックが素晴らしい。設定やストーリーが新鮮で、謎解き重視の内容は完成度が高い。

長所
アニメーションが細部まで凝られ、走る・ジャンプ等のアクションに爽快感がある。

短所
ヒントを理解していないと、ダンジョン内で先に進めなくなる場合もある。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★★

アラジン

●発売元：カプコン
●ハード：SF(10M)
●発売日：93年11月26日(金)
●価　格：9,000円(税別)
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：パスワード
★販売予想本数40万本

●総評
グラフィックが美しいアクションゲーム。細かな演出が凝っており、キャラクターの動きも多彩で、プレイヤーを引き込む魅力を持っている。

長所
グラフィック、サウンドが良くステージ構成が変化に富んでいて飽きさせない。

短所
一度通ってみないとわからない所が多く、難易度が高い。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★★

カービィのピンボール

●発売元：任天堂
●ハード：GB(2M＋MBC2)
●発売日：93年11月27日(土)
●価　格：2,900円(税別)
●ジャンル：ピンボール
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★販売予想本数70万本

●総評
ルールがわかりやすく操作も簡単で、大変トッツキが良い。得点を競うだけでなく、ボスを倒す攻略的な要素も含まれている。

長所
3種類の台に様々な仕掛けが施され、セーブ機能も付き親切設計である。

短所
ボス面において難易度が高めである。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★

ロックマン6

●発売元：カプコン
●ハード：FC(4M)
●発売日：93年11月5日(金)
●価　格：7,800円(税別)
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：パスワード
★販売予想本数30万本

●総評
ステージ構成が変化に富んでいて完成度が高い。敵の攻撃やトラップが難しいが、ロックマンファン向けのゲームに仕上がっている。

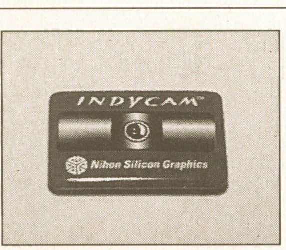
長所
全体的にグラフィックが美しい。ボスの攻撃方法にも趣向が凝らされている。

短所
敵を倒して画面外に出てまた中に入ると敵が復活する等、難易度は高い。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★★

●SGEXPO行ってよかった！

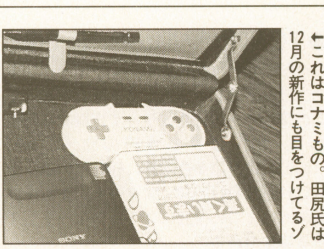
今回2か所位とりあげたシリコングラフィックスエキスポ。会場内でやけにチカチカするバッヂをしてる奴らがちらほらいた。LEDフェチのアサノ、早速ヤツラに問い糾すと、アンケートに答えるともらえるという。カメラアイを模したこのブツ、ピンがスイッチになっててボタン電池2個で稼働するアイデア賞。また来年も行こっと。



←装着中ずっと点滅しているテクノなブツ。電池交換も可能ぽい

●田尻氏のカバン内に発見物（ブツ）!!

『マリオとワリオのすべて』のインタビューの為訪れた任天堂東京支社。そこで田尻智さんのカバンをちらと拝見すると…。なんとそこにはマイコントローラーが!!曰く「昔アスキーパッドがよくって、デカイの持ち歩いてた(笑)。今無線モノに注目してて、やっぱり手にしっくり来るモノにはこだわりたいよね。」オレもマネしよっと。


←これはコナミもの。田尻氏は12月の新作にも目をつけてるゾ

TV GAME BROADWAY

全機種対応
11月発売
ゲームレビュー

あと1ヵ月で12月。1年のうちで最も多くの作品がリリースされる月をひと月前に控えて、11月の発売スケジュールは普段よりも「やや熱め」といった様相を呈している。各ハードともにとっておきのタイトルを来月に用意しながらも、佳作の数々が並んでいる。

質量ともに豊作の月。地味ながら健闘する、隠れた名作を見逃すな

年末の新作ラッシュに、ついに石埜は降参／“ドント・ウォーリー”でおなじみの内田氏に助っ人を頼むことと相なった。彼の目の確かさは保証付き。来月も出番か?

こだわりの点数評価

- ⑩……買うしかないでしょう
- ⑨……突出した魅力がある
- ⑧……完成度高く、魅力もある
- ⑦……買うにやぶさかでない
- ⑥……悪くはないが物足りない
- ⑤……平凡
- ④……やや欠点が目立つ
- ③……商品としての最低ライン
- ②……商品のレベルではない
- ①……何も言いたくない



●石埜（いしの）三千穂（みちほ）&内田聡　助っ人内田の大好物は対戦格闘ゲームと寿司。　1968年６月25日生

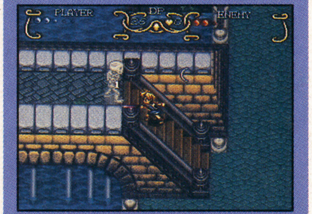
ガイア幻想紀

エニックス／11月27日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１P専用

アクションRPGの新境地を切り拓こうという意欲に満ちた、エニックスの最新作。『イース』、『アクトレイザー』の各シリーズや、『ソウルブレイダー』で知られる“あの”チームの手になるもの。シナリオに大原まり子、キャラクターに萩尾望都と、超大物スタッフの起用でも話題を呼んでいる。世界の古代遺跡を巡る、壮大なストーリー。



↑のどかな雰囲気の、この村が出発地点。人々の生活感がよく描かれている



↑アクションはシンプル。特定の目標物を動かせる超能力（?）がポイント

これぞA・RPGの最前線

『イース』によってアクションRPGの１スタイルを作り上げた人々が、姿勢を正して今一度、真っ向から「アクションRPG」というテーマに向かい合っている。小気味よくわかりやすいアクション、ダイナミックな展開、練られたシナリオ、随所に見られる気の利いた小技、全編に神経の行き届いた傑作である。アクションRPGでしっかり物語を語るという試みは『ノイギーア』でも見られたが、ここでは、いっそう洗練された形を見ることができる。強いて難をいえば、主人公の変身能力がちょっと唐突で（それが伏線だとしても）わかりにくい点くらいか。しかし最近のエニックス、ドラクエ依存体質から脱却しようという意欲が作品の質に反映され、頼もしい。（石埜）

9

アラジン

カプコン／11月26日発売／¥9000
■容量：10M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：１P専用

同名のディズニー映画をモチーフとしたアクションゲーム。アクションの内容は『プリンス・オブ・ペルシャ』を下敷きにしたものらしく、ぶらさがり、よじ登り、駆け抜ける動きのしなやかさが見物。さらに、敵やアイテムを踏みつけてジャンプするアクション、弾数制限のある攻撃など、多彩なゲーム内容になっている。デモが映画の雰囲気を伝える。



↑ディズニー映画を思わせる動きが、世界観にぴったりとはまっている



↑多少難易度が高く感じられるが、落ちついてじっくり攻めれば必ず進める

こりゃ、ハマリ過ぎ

中近東的な世界観、ディズニー映画ならではのくねくねした動き。このモチーフに『〜ペルシャ』の作風を持ってくるというのは、もうハマリ過ぎ。まるで洒落のようだが、どうしてしっかりと作られた楽しいアクションゲームである。『〜ペルシャ』がアクションゲーム史に残る傑作であることは間違いないが、クセが強すぎたきらいはあった。このゲームは、『〜ペルシャ』が生み出したものを磨き上げ、より親しみやすいものとしている。名作の真似ばかりという状況も困りものだが、優れた作品が後進に影響を与えるというのも大切なこと。そういえば、FCで『ローリングサンダー』➡『デッドフォックス』という優れた換骨奪胎を見せてくれたのもカプコンだった。感服。（石埜）

8

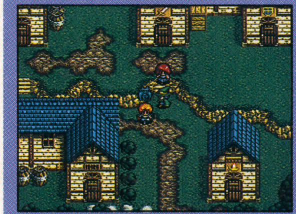
アレサ

やのまん／11月26日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１P専用

同タイトルでGBからも出ていたRPGの、オリジナル新作。ストーリー的には、GB版の内容が伝説となるような時の経過を経た後の、後日談になる。主人公が女の子である点を始め、フィールドを拡大マップに従属させる独自のシステム、画面デザイン等に工夫が凝らされており、新鮮な印象を受ける。しかし、本質はオーソドックスなコマンド型だ。



↑アクションRPGを思わせるような大胆でリアルなマップデザイン



↑「相談」のコマンドを使えば、キャラクターが大写しになって発言する

結局平凡だが、十分遊べる

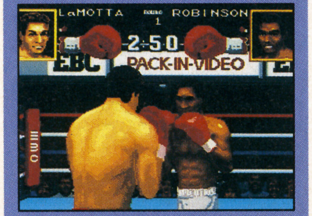
細かいアイデアはいろいろと盛り込んであるものの、全体としては平凡なRPG。ストーリー重視型の展開で、イベントごとに移動範囲を制限される。たとえば、隣町にいい装備が売っていることがわかっているのに、なかなか行かせてもらえない等、自由度の低さでちょっとフラストレーションが溜まる。しかし、演出やシナリオが悪くないため、全体としては十分楽しめるレベルになっているのだ。ただ、「相談」コマンドで大写しになるキャラクターをはじめ、モンスター等のデザインが好みを分けるかも知れない。やや低年齢向け、という気もする。大きな期待を持つほどではないが、気軽に楽しめるRPGということでいえば、決して悪いゲームではない。（石埜）

6

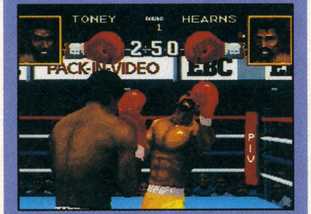
ファイナルノックアウト

パックインビデオ／11月5日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：パスワード
■プレイ方法：2P対戦可

選手の上半身大写し状態で戦うという、ダイナミックなボクシング・アクション。左右のパンチをボタンで明解に振り分け、ガードや移動のバランスもきちんととられている。1試合に非常に時間がかかり、ダウンもそうやすやすとは取れないが、それがゲームの面白さを損なうことなく、リアリティとしての戦いの苦しさを演出している。



↑まずはキャラクターの大きさに圧倒される。動きもよく、迫力がある



↑パンチの当たるドスッという重い音が臨場感を高める。気持ちいいのだ

ヘビー級の迫力

日本のボクシングとアメリカのボクシングは、まるっきりモノが違う。それは、軽量級がメインなのか、ミドル級以上が人気の中心なのかという違いである。そしてこのゲームは、従来の国産ボクシングゲームには見られなかった、ヘビー級の迫力を持つボクシングゲームなのである。とにかくパンチが重い。食うと痛いし、当たると気持ちがいい。やや難しいが、今月の『リディック・ボウ ボクシング』と並んで(なぜか印象が非常によく似ている)、一度は体験してみる価値があると思う。まあ、非常に感覚的なことなので、文面では伝えにくい……。また、ダメージを受けすぎてダウン寸前になると、徐々に画面が暗くなるという演出も面白い。ちょっとおすすめだ。　(石埜)

7

リディック・ボウ ボクシング

マイクロネット／11月13日発売／¥8400
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：2P対戦可

日本ではあまり知られていないチャンプ、リディック・ボウをキャラクターに採用した、ボクシングゲーム。全ボタンを駆使した操作体系だが、割り振りが自然なため、決して難しく感じない。2人対戦もありのエキジビジョンのほか、容姿から自由に設計できるオリジナルのキャラクターを作成、勝ち抜いて育てていくモードも楽しい。


↑タイトル画面、リディック氏の大顔面。有無をいわさぬ迫力がある(笑)


↑ガード、フットワーク、そしてコンビネーション。かなり自然な操作感覚

駆け引き感はピカイチ

ボクシングは、ゲームにとって存外難しいテーマである。昔から相当数が出ているが、満足のいくものは少ない。単純な競技ほどに、ゲーム化が難しいのかも知れない。しかし、ここへ来てようやくボクシングゲームは進化の兆しを見せているようだ。奇しくも同月発売となった『ファイナル〜』とこのゲームは、ボクシングの駆け引き感を再現しようというコンセプトの下、不思議とよく似た感触を与えてくれる。ガードのしやすさ、パンチの使い分けの自由度、適度なスピード感等、どちらもボクシングゲームファンを、かなりのレベルで楽しませてくれることと思う。個人的にはこちらが好きだが、とりあえず、画面の印象の好みでどちらを選んでも後悔はしないはず。(石埜)

7

若貴大相撲・夢の兄弟対決

イマジニア／11月12日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：2P同時可

カードゲームの駆け引きにリアルタイムの要素を加えるという、まったく新しいアプローチから作られた相撲ゲーム。多少ルールがわかりにくいが、フォローするための「入門編」があるので、まずはやってみて、徐々に理解を深めることが可能だ。対戦だけを楽しむ「ぶつかり稽古」もあるが、やはり勝ち抜いて番付を上げていく「本場所」が面白い。



↑本場所モードでは、若ノ花か貴ノ花、どちらかを操作キャラクターに選ぶ



↑技には、種類によってジャンケンのような相性がある。そこが駆け引きだ

相撲ゲームの新境地

今回、ボクシングゲームのところで語ったのと同様に、相撲もゲームのモチーフとしては難しい部類に入る。多彩な技、駆け引き、単純な力の優劣とは別に決まる勝負……こうした相撲特有の面白さをゲームに持ち込むのは難しい。そこでこの『若貴大相撲』は、カードゲームの要素をうまく導入することで相撲らしい駆け引きを出そうとしたわけだ。

結果からいえば、この試みはかなり高いレベルで成功している。最初は簡単に遊べて、しかし、やり込むほどに深みの出てくるルールだ。瞬時にカードを選択し、タイミングよくボタンを押すというリアルタイム制で、疑似的なアクション感、スピード感まで演出されている。印象は色物だが、中身はどうしてなかなか。(石埜)

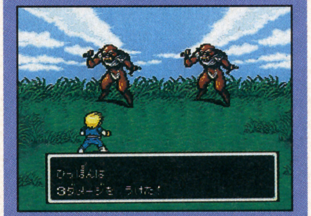
7

アクタリオン

テクモ／11月5日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

ごくごくオーソドックスなコマンドタイプのRPG。冒険の途中、さまざまな仲間と出会いつつ、子供たちが集まって自らの町を建造する、という筋立てが新鮮。その他、「アクタリオン」を頂点とする称号、合体能力等、一風変わったアイデアも見受けられる。ガイドラインがそれほどしつこくなく、自分の手で目的を探し出す要素もある。


↑なれ親しんだ、見おろしフィールド型の移動画面。最初の世界は小さい


↑戦闘シーンもシンプル。最初から無理のないバランスで、とっつきやすい

大きな特徴のないRPG

まず、FCと見間違えてしまうようなシンプルなマップグラフィックが物足りない。そして、この点に象徴されるように、全体の作り込みの甘さがちょっと隠しきれていない。シナリオはそれなりに凝っているようだが、ゲームとして遊んでいる範囲では非常にわかりにくい。称号だとか星だとか、ひとつひとつの設定がちょっとひとりよがりで、プレイヤーに伝わってこないのだ。仲間と力を合わせて町を建造する。なんて設定は非常に新鮮で魅力的なのに、生かしきれていないのがなんとも残念。普通に作った普通のRPGという以上の際だった印象が、まったく残らないのだ。もっとも多いタイプのゲームスタイルだけに、ここまで特徴がないのはちょっとつらい。(石埜)

4

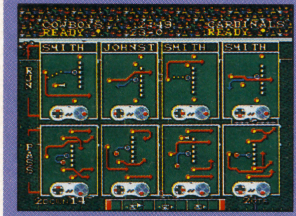
テクモスーパーボウル

テクモ／11月26日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：２Ｐ対戦可

フットボールファンに圧倒的な支持を受けたFC版が、SFCでグレードアップ。複雑なゲーム内容をいたずらにリアルに追うことはせず、シンプルにデフォルメすることで駆け引きの面白さを演出した、他のフットボールゲームとは一線を画した内容だ。虚飾を廃し、ゲーム性をかっちりと追求しているため、初心者でも楽しめる内容になっている。



↑フィールドの広さも誇張されているが、感覚的にはむしろちょうどいい


↑守備側は、攻撃側のフォーメーションを予測するだけ。ジャンケンのよう

ゲームとしての完成度高し

基本的にはＦＣ版から大きな変化を見せていない。しかし、最新データというのはファンにとって大きな魅力のようだ。そこで毎度おなじみ、フットボールゲーム評論家の担当編集者、根本氏にご登場いただこう。「なにしろギリギリまで粘って今年のデータを入れてますね。開幕直前、８月のデータを使って11月に間に合ってるんですから。選手名とその細かいデータが入ってるのはこれだけだし。ＳＦＣ版最大の魅力ですよ」

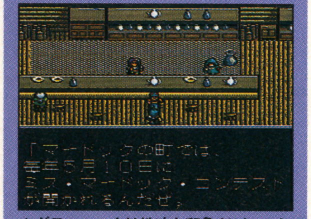
細かいプレイの追加など新要素もあるが、そういうことのわからない私でも十分遊べて、しかもタッチダウンなんか決められてしまうのがうれしい。従来のリアル指向型に対し、唯一のゲーム指向型と言えそうだ。シンプル・イズ・ベストの好例。（石埜）

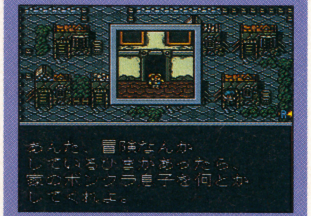
8

ソウル&ソード

ザムス／11月発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用

冒険者の集まるひとつ島を舞台に、散りばめられたクエストを自由に見つけ、クリアしていくというマルチシナリオタイプのRPG。順序に自由度のある計34本のシナリオが用意されており、そのすべてをクリアするのが一応最終的な目標となる。日付の概念があり、特定の日にしか起こらないイベントもある。パーティーは最大６人編成。


↑グラフィックは地味な印象だが、これもマルチシナリオだからこそ、だ


↑まずは町で情報を集めクエストを探す。カーソルのみの移動が小気味よい

のんびりと遊びたい

最近、ＲＰＧを始めると必ず直面するルーチンワークに飽き飽きしていたところだ。主人公の生まれ育った町の中（のはずなのに、プレイヤーは右も左もわからない）で、ひとつひとつの家を訪ね、ひとりひとりの話を聞く。もう疲れた。だから、見知らぬ島に冒険に行って、町の中はわざわざ歩かずカーソル移動、というこのゲームにはすんなり入っていけた。しかも、マルチシナリオというよりは独立した小クエストの連続。ドラマ性がないこともないのだが、それよりなにより「軽さ」がいい。派手な演出は皆無だが、その地味さと薄味さがいい。そのくせゲーム的な楽しさは満載。濃い口、甘口のＲＰＧばかりが目立つこの御時世に、貴重な大人向けの１本だ。秋の夜長に。（石埜）

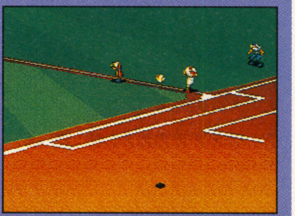
8

ダイナミックスタジアム

サミー／11月12日発売／¥8500
■容量：８M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：パスワード
■プレイ方法：１Ｐ専用

パワフルにデフォルメされたキャラクターが印象的な、正統派の野球ゲーム。ひと通りの基本機能はおさえられており、プロ野球をモチーフにしたデータで、先発メンバーの入れ替えも自由。ヒッティング後の画面切り替えのタイミングが独特で、守備側は、バックネットビューで守備位置を判断し、切り替え直後に対応しなければならない。


↑マッチョにデフォルメされたキャラが楽しいが、選手ごとの個性はない


↑バックネットからの視点がギリギリまで保たれる。ここで守備位置を判断

バランスはまずまず

最大の特徴でもあり、難点でもあるのが、上記、視点切り替えのタイミング。ヒッティング時と同じバックネットからの視点で守備位置を決めるというのは、かなり厳しい。フライに対しては多少オートで合わせてくれるのでなければ問題ないが、奥行きがわからないため、バウンドに合わせるのが非常に困難なのだ。そのくせコンピュータ側の守備は無茶苦茶うまい。ちょっと足が遅いとライトゴロだし、ふらふらっと内野の頭を越えた打球は、なぜかそこで待ち構えている外野手に難なく捕球されてしまう。しかしその点を除けば全体に無難な出来。操作感覚、バランスとも悪くない。キャラの個性に対する好き嫌いを抜きにすれば、十分に遊べる野球ゲームだ。（石埜）

6

アクセルブリッド

サミー／11月26日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：１Ｐ専用

ロボット同士の格闘レースをモチーフとした、３Ｄアクション・シューティング。コースとして設定されたチューブの中を疾走しつつ、射撃武器、ミサイル、パンチ、キック等の攻撃方法を駆使して敵を倒していく。機種や武器の選択から始められるので、メカ好きにとっても魅力のあるゲームだ。ステージの終わりにはボスとの対戦もある。


↑画面の印象は非常に新鮮。ややわかりにくいが、スピード感は満点だ



↑メカニックなパーツ選択画面。ポイントの範囲内で２種類の武器を選ぶ

アイデアと第一印象はいい

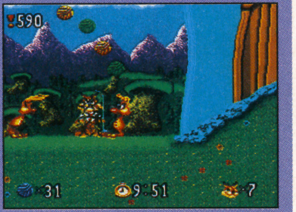
アップダウンやカーブの連続するチューブ状のコースを猛スピードで走り抜ける快感は、このゲーム独自のもの。はっとさせられるような魅力がある。しかし、ゲーム性がいまひとつ。キャラが小さいために当たり判定や距離感がわかりにくいし、コースの変化が射撃武器の効果を落としている。選択した武器の違いも、ゲーム中ではいまひとつ明確に表れてこない。全体に、もう少しなんとかしようがあったのではなかろうか。もっとレース性を前面に押し出すとか、ターゲットをレーダーで追いつめるとか（これは今月の『スーパーＨＱ』の影響だ）。見た目こそ新鮮だが、これではＢ級の3Dシューティング以上になり得ていない。イメージが非常に魅力的なだけに、惜しまれる。（石埜）

5

やまねこバブジーの大冒険

パックインビデオポッポ／11月19日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

アメリカ・アコレイド社のスーパーNES版から移植されたアクションゲーム。ステージクリア型の横スクロールアクションなのだが、ズバリ、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を想起してもらえば分かりやすいと思う。多重スクロールやハイスピードアクションを破綻なくまとめており、見ているだけでも飽きない豪快なアクションゲームである。



↑1ミスで死んでしまうのはツライが、残機が多いので、まぁいいか



↑上へ下への展開で飽きさせないマップデザイン。ジェットコースターみたい

スピード感には拍手

モロに『ソニック』している。〝ちょっと拝借〟というレベルではなく、狙って同じように作ったとさえ思えるゲーム性の酷似である。しかし、音楽のバンド活動でもそうだが、〝完コピ〟レベルのものは、見ていてすがすがしい。技術的にムリがあると痛々しいが、水準以上のものであれば、受け手は盛り上がれるものだ。

グラフィック、スピード感、躍動的なBGM、適度な難易度と、どこをとっても十分な出来ばえだ。ミスをしてしまって先に進めなくても、動かしているだけでも楽しいというのは、なかなか得難いクオリティーだと思う。

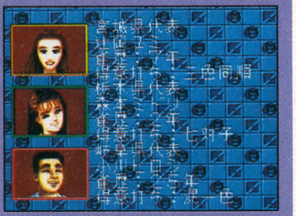
〝ハイスピード〟スタイルのアクションが未体験の人には十分におすすめできる1本である。（内田）

7

スーパーニチブツマージャン2

日本物産／11月12日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

麻雀ゲームの老舗から登場するスーパーファミコン麻雀ソフトの第2弾。今回のフィーチャーは各都道府県からの代表者とトーナメント戦を戦う全国選手権だ。もちろん前作で好評だった学習モードやフリー対戦モードも健在。〝絵クイズ〟という各都道府県の名所名跡をクイズ形式で答えるというモードもあり、麻雀とは全然関係ないのだが楽しい。



↑全国選手権はトーナメント戦。代表者はそれぞれ打ち筋に個性をもっている



↑絵クイズ。完全なるオマケゲームなのだが、手の込んだ〝絵〟は一見の価値あり

定番ソフトの横綱相撲

前作もそうだったが、麻雀ソフトとしての土台はきちんと固められている。コンピュータのアルゴリズムはソツなく自然にまとめられ、勝っても負けてもストレスをためることなく遊べる。私鉄沿線にたまにある、明るくてクリーンなイメージの雀荘で打っているような感じ。打ち続けていると、なんか、健康にもいいんじゃないか、という気にもなってくるような麻雀ゲームである。

要は麻雀ゲームとしてのバランスがいいわけだが、他社のものと比較すると、若干毒気に足りないような気もする。タイトルもいまひとつアカ抜けないし。ただ、イロモノに走らず正味麻雀オンリーで勝負しているだけあって、その質実剛健さはピカー。一家に1本ソフトだね。（内田）

7

バトルマスター・究極の戦士たち

東芝EMI／11月19日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

対戦型の格闘アクションゲーム。大中小のパンチとキックを使い、8人のプレイヤーキャラが用意されている。レバーを同一方向の2回入れることによるダッシュ（素早い横移動）やガード状態からすぐに反撃に移れるカウンター攻撃など、随所にこのゲームなりの工夫がこらされている。マニュアルには記載されていない〝封印された技〟もあるそう。



↑ゲーム性、ゲームシステム共に非常に分かりやすい。ゆえに遊びやすくもある



↑SFチックな世界観を持っており、キャラクターもそれっぽくまとめられている

分かりやすいのはいいのだが

ちょうど今月の『モータルコンバット』とは対照的な格闘ゲームだ。

大中小の攻撃ボタン構成といい必殺技のコマンドといい、既存の格闘ゲームをなぞって作られているので、とてもとっつきやすい。ストIIを遊んだことがあるのなら、すぐにでも入り込めるシステムとゲーム性だ。

ただ最近の〝1社に1本格闘ゲーム〟といった感じの発売ラッシュを見ていると、少々戸惑う。差別化を考えないということは、選ばれることを放棄したということだ。ブームにあやかろうとするあざとさが透けて見えてしまうのはやりきれない。

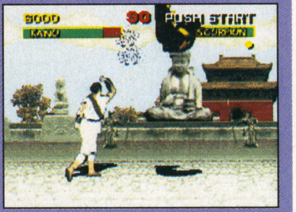
このソフトも、システム的な間口の広さは評価できるのだが、ユーザーにアピールしようとするポイントが見えてこない。残念である。（内田）

5

モータルコンバット

アクレイムジャパン／11月15日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

アメリカのMIDWAY社から発売されていたアーケードゲームからの移植版。一対一の対戦格闘ゲームで、キャラクターのパターンに実写取り込みの画像を使っている。選択できるキャラクターは7人。取り込み画像のグラフィックもさることながら、中国忍者やベトコン兵をキャラクターとしたゲームの世界観も異様。システムもひとクセあり。



↑実写取り込み使用のためか技の数は異常に少ない。だから悪いとは言わないが



↑良くも悪くもこの雰囲気はユニーク。非常にいい味だと思うのだが、どうか

見た目通りの〝クセ者〟

格闘ゲームの面白さは、技と間合いの駆け引きに集約される。それを演出するためには、技の当たり判定やスピードを吟味し、それらを滑らかにつなげるためのグラフィックパターンを入れ込まなければならない。

他のどの格闘ゲームもその〝基本〟に腐心しているのだが、このゲームだけは、ハナからその点を無視しているようだ。技の数は少なく、当たり判定はどれも似たようなもの。コンピュータとやっても人間とやっても、必然的に試合はタコ殴り合いにしかならない。端的に言えばゲームになっていないのだが、この唯一無比のいかがわしい雰囲気はよい。ぶっちぎりの個性である。カルトな魂には心魅かれるものがあるのだが、遊べないのが残念だ。（内田）

5

餓狼伝説2・新たなる闘い

タカラ／11月26日発売／¥9980
■容量：20M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

NEO・GEOを代表するにまで成長したシリーズの2作目を移植。プレイヤーキャラ8人の対戦型格闘アクションゲーム。前後2ラインのシステムや避け攻撃などの、本シリーズ特有の要素を含めて、完全な移植を目指して制作されている。ライン移動・ラインとばしなども6ボタンパッドのおかげで、それぞれに配置することができるようになった。



↑必殺技ももちろん完全移植。とても出し易く、プレイヤビリティーは高い



↑通常の必殺技だけでなく、超必殺技ももちろんパーフェクトに移植されている

納得のいく移植の出来

NEO・GEO版は既に確固たる固定ファンを獲得した様子。アーケード版では既に3作目も発売されており、いまや格闘ゲームの中で最も勢いのあるのは、この『餓狼伝説』シリーズのようだ。

このSFC版は、音声合成やBGMがとても貧弱だ。音周りに関して言えばNEO・GEO版からの落差は激しく、アーケードなどでやりこんだユーザーにとっては、かなり抵抗感が残るはずだ。

しかし、その他の部分の移植は及第点だといえる。当たり判定、プレイヤビリティー共に良好で、ゲーム性は損なわれることなく移植されている。『餓狼』に興味をもっていたユーザーにとっては、入門作としてお薦めできる出来ばえだ。（内田）

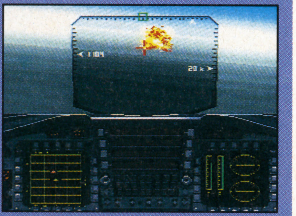
7

F15スーパーストライクイーグル

アスミック／11月26日発売／¥9600
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

オリジナルはIBM-PCのパソコンゲーム。離陸、空中戦、対地攻撃、離陸までをプレイヤーがパイロットとなって行うフライトシミュレーター。湾岸戦争でも使われた実在のストライクイーグルが自機となる。自機を操作しながら与えられたミッションをこなし、ゲームを進めていく。拡大縮小を存分に使ったポリゴンの処理も見物である。


↑かっちょいいオープニングデモ。全編これでもかとばかりにポリゴン使用


↑操作感は、理にかなっているのだが難しい、といった感じ。特訓が必要

本場モンのフライトシミュレーター

実在の戦闘機を操作しているかのような感覚を出すためか、パッドに配置されている8つのボタンのすべてを使って自機をコントロールしていく。マァ、リアルなのはいいことなのだが、これが実に難しい。思いどおりに機を操り、敵にタマを当てるには、かなりの馴れが必要だ。その意味ではマニアックなゲームだ。しかし、それが出来るようになれば〝飛行機を操縦してるんだ〟という感覚に酔いしれることができる。クルマやバイクゲームのそれとはワケが違うので、その〝浮遊感覚〟がフライトシミュレーターの魅力でもあるのだが、いかんせん取っ付きにくい。日本のユーザーには馴染みの薄いジャンルなのだから、多少のアレンジがあってもよかったのでは。（内田）

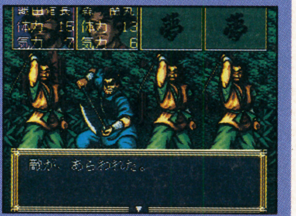
6

夢幻の如く

インテック／11月発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

『スーパージャンプ』に連載されていた同名コミックのゲーム化。本能寺の変で殺されたとされる織田信長が実は生きており、豊臣英吉に日本の統治を任せつつ、自ら兵を率いて李氏朝鮮や明に打って出る、というストーリーのRPG。主人公の信長を軸にしたパーティー・プレイで、戦闘シーンには、AIを使用した自動モードも用意されている。


↑原作のタッチが生かされたビジュアルシーンもふんだんに使われている


↑フィールド上、戦闘シーン共にストレスの溜まらない操作感が実現されている

キャラクターものにしては丁寧な作り

原作のあるキャラクターもの。しかし、SFCだとアニメシーンをボカスカ詰め込むわけにはいかないので、この手のゲーム特有の〝閉じた〟雰囲気は感じられない。ま、いいことだと思う。ゲームとしてはオーソドックスなRPG。システム的な新味はないが、その分親切に遊びやすくまとめられている。ゲームバランスも良好なので、RPGとしては優等生の部類にはいるクオリティだ。ただ、原作に頼っているせいか、雰囲気の出し方が少しものたりない気がする。遊んでいても、戦国時代という物語の背景を訴えかけてくるものがない。〝どこかで遊んだRPG〟という平凡な印象を拭いきれない。ゲームとしてはまとまっているだけに世界観が希薄なのは惜しい。（内田）

6

武田修宏のスーパーカップサッカー

ジャレコ／11月26日発売／¥9000
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

ヴェルディ川崎の武田をパッケージ・タイトルキャラクターとして起用した（「監修」や「推薦」ではない）サッカーゲーム。24ヶ国の中からチームを選んで戦う「スーパーカップモード」や2人対戦や協力プレイが可能な「エキシビジョンモード」「PKモード」等が用意されている。奥行きのある斜め上からのフィールド画面はジャレコならでは。



↑24ヵ国からチームを選ぶ。ブラジルは強いし日本は弱い。ま、当然か？


↑ある程度の広さを見渡せる画面構成はプレイしやすくてよい。奥行きもマル

初心者を許さないタフさ加減

サッカーゲームの場合、11の選手のすべてをプレイヤーが動かすというわけにはいかない。そこで、プレイヤーが動かしている選手以外の選手をコンピュータに制御させ、カーソルを使ってプレイヤーに選手の選択をさせる。この〝コンピュータ制御〟と〝カーソルチェンジ〟の出来ひとつでサッカーゲームの難易度と〝リアルさ〟は決まってしまう。

かなり難度の高いソフトだ。コンピュータはあまり積極的に動いてくれないのでパスを決めるにも結構苦労する。カーソルもある程度は球の動きに合わせて切り換わるが、基本的には自分でバシバシ切り換えていかなければならない。慣れれば高度でスピード感のあるプレイも可能だが、その道は険しく覚悟が必要。（内田）

6

鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング・真拳闘伝説

ソフエル／11月26日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：95%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

世界チャンピオンの鬼塚勝也が監修するボクシングゲーム。画面は対戦相手と向き合ったときのボクサーの視点によって構成されている。6人の選手の中から1人を選んで闘うが、それぞれに個性がつけられており、6人6様。ボタンと十字キーの組み合わせで様々なパンチを使い分け、6人の強豪と闘い世界チャンピオンを目指す。練習用のモードもあり。



↑6人の中から選手を選択する。一応各々個有のボクシングスタイルを持ってる



↑上下のガードを使い分けながら闘う。パンチはボタンと十字キーの組み合わせ

パンチがよけられないっス

プレイヤーが"完全なボクサーの視点"で闘うボクシングゲーム。つまり、マイキャラは画面内には見えないし、ダウンすると上の照明が見える、ということ。さほど目新しくも感じないが、その画面構成や音声などの演出はかんばっており、遊んでいるとそこそこ盛り上がる。

困ってしまったのは、選手が闘いはじめたとき。一応こちらのパンチは当たるのだが、相手のパンチをガードすることができない。ボタンを押せばガードは入るのだが、とてもじゃないが相手の動きを見てからではムリ。ガードができないならあとは殴るしかないが、ガードなしの殴り合いなど、ボクシングとは言えないだろう。反応速度がバカっ速の人なら遊べるかもしれないが。（内田）

5

デザートファイター・砂の嵐作戦

セタ／11月26日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

以前発売された『デザートストライク』のシステムを踏襲した、シミュレーション風シューティング。レーダー目標を探して破壊していく。


←鳥瞰図を思わせる山地の表現がいい。個性的

クセが凄く強い。そして、そのクセがヘリコプターの浮遊感覚とうまくマッチしていた『デザートストライク』とは違い、最新鋭戦闘機との違和感を強烈に感じてしまう。F-15を駆りながら、のたのたへろへろ飛んでいるのはイヤなものだ。対地照準も合わせづらい。ミッション画面とかやけにカッコよかったりして期待させるのだが……。視覚的な魅力はある。（石埜）

6

イースⅣ・マスク・オブ・ザ・サン

トンキンハウス／11月発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

本家ファルコム提供の設定にのっとって独自に製作された、オリジナルのシリーズ最新作。システムはⅠ、Ⅱと共通のものに戻されている。


←元祖"半キャラずらし"のアクションは健在だ

イースらしくないオートイベントの多用は、時代の趨勢ということで納得しよう（それにしてもイントロが長すぎるが）。しかし、ならばなぜシステムには手を加えなかったのか。時代の流れの中で見ればイースは確かに名作として残るべき作品。しかし新作として見るならばこのシステムは完全に古びたものだ。演出の多用もちょっと鬱陶しい。（石埜）

5

美神伝説ZOKU

マジファクト／11月下旬発売／¥8900
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

カーチェイス風のレースゲームから、クラッシュすると一転して「ファイナルファイト」タイプのアクションゲームに。斬新な展開のゲーム。


←レースシーンは、大さっぱさが逆に魅力的だ

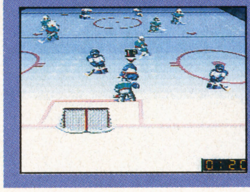
こいつはたまげた。ヘンなゲームだ。最初は難易度低めのレース＋ぶつかり合いで、ダメージが蓄積する。一度抜いた敵が、即座に猛スピードで後ろからブチ当たってくるのは閉口するが、まあ遊べる。しかし、クラッシュすると突入する格闘シーンの出来が悪い。ただ、近未来のバイオレンスな雰囲気は出ているし、個性的なのでなんだか憎めない。（石埜）

5

スーパーホッケー'94

ヨネザワパーティルーム21／11月21日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：4P対戦可

手前と向こうに別れて闘う形の視界を取った、アイスホッケーゲーム。氷上の動きを再現するための、慣性のついた操作感覚が独特。


←テニスゲームのようなフィールド表現だ

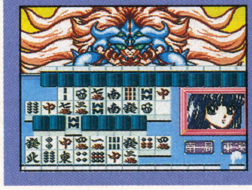
第一印象は、まず、操作のクセが強すぎる。なれるまでは、どちらを自分が操作しているのか確信を持てなかったほど。次に、あっけなく点が入りすぎる。いい加減に打ったロングシュートがあっさり決まったり、すぐに10点ゲームになってしまう。不満はそんなところ。対戦プレイなど、普通に楽しめるだけのバランスは取れている。個性は全然ないけれど。（石埜）

5

遊人・雀獣学園

バリエ／11月19日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

漫画家「遊人」のキャラクターを採用した、アドベンチャー仕立ての対面型麻雀ゲーム。特徴のある3人の女の子から打ち手を選べる。


←遊人のキャラクターが売りだが、しかし……

基本的に、PCエンジン版のレビューとまったく同感。売りのキャラクターグラフィックがこの出来では、何のためのソフトだかわからない。しかも、演出、展開等が非常に粗く、作り手の誠意というものがまったく感じられない。「美少女もの」をナメているのではないか。色ものソフトでも、売れるなら売れるだけの理由がある。麻雀部分は一応普通に遊べる。（石埜）

3

スーパーチャイニーズ2

カルチャーブレーン／10月29日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

RPGをベースに、2人プレイのアクション戦闘シーン、この基本スタイルは不変だ。キャラクターもおなじみ、話もおなじみで、安心。


←フィールド表現はだいぶ緻密になったようだ

とにかくほとんど変わらない、いつものシリーズいつものゲーム。ただし、格闘ブームに対する対応として、VSモードと、コマンドによる必殺技が加わった。基本がRPGなのでそんなに細かい動きをしてくれるわけではないが、戦闘にはだいぶ変化がついたといえるだろう。決して斬新とはいえないが、他に類のない独特のゲーム内容はそのままだ。（石埜）

—

abcマンデーナイトフットボール

データイースト／11月下旬発売／¥9000
■容量：８M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100％■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：２Ｐ対戦可

アメリカのＴＶ局ＡＢＣが実際にＮＦＬを放送している番組をモチーフにしたフットボール。タイトルはその週で最も注目されるカードの意。



←３Ｄタイプの画面構成。攻撃しやすいのが魅力だ

第一印象は「わかりやすいフットボール」。攻撃も守備も比較的行い易い。ただ、ＮＦＬをモチーフとしたゲームの実名使用が定着しつつある中で、このシステムでは感情移入がしにくいのは否めない。あと、試合を一気に大味にしてしまうパワープレイが邪魔。これだけで信用できない気がしてしまう。メモリアルリプレイ機能はとってもよい。（石埜）

5

パチスロラブストーリー

ココナッツジャパン／11月中旬発売／¥9800
■容量：８M■ジャンル：テーブル■ROM
完成度：100％■バックアップ：パスワード
■プレイ方法：１Ｐ専用

ココナッツ・ジャパンお得意の、ギャンブル・アドベンチャー。パチスロで稼いでいくにつれ、ミステリアスなラブストーリーが展開する。



←本題のパチスロ画面。リーチめの確認もできる

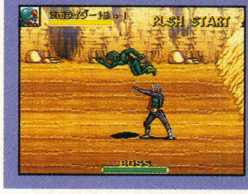
ややダーティーなイメージのパチスロに、ラブストーリーを絡ませるという力技。いや、ダーティーだからこそか。シャレとしか思えないが、多分そのつもりで作っているのだろう。人探し、謎解きに全国を巡りつつ、アイテムは各地の特産品。パチスロそのものがシンプルなので、どうしても苦しい気はする。さすがに再現度は高いのだが……。（石埜）

6

仮面ライダー

バンダイ／11月　日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100％■バックアップ：パスワード■プレイ方法：１Ｐ専用

『ウルトラマン』以降定着した感のある、懐かしのヒーロー一番組再現もの。ファイナルファイト型のアクションが基本。豊富なデモが見もの。



←どこを見せればいいか迷うほど全編凝っている

今のゲーム世代がオリジナルの仮面ライダーを知っているのかどうかわからないが、知っている人なら、タイトル画面からもう大爆笑である。ゲーム自体はショボいが、全面的に許す。これはそれ以外のところで楽しむゲームだ。好みの技をＬＲボタンに振り分けられるが、これを「ＳＳＩシステム」とか名付ける大仰（おおぎょう）さもいい。ファンのみ、必見！（石埜）

一

スーパーHQ

タイトー／11月26日発売／¥8900
■容量：８M■ジャンル：レース■ROM完成度：100％■バックアップ：なし■プレイ方法：１Ｐ専用

犯人の車を追いかけ、体当たりでダメージを与え逮捕する、という過激なカーチェイスゲーム。アーケードで人気を博したものの移植版。



←時間制限のシビアさに燃える。ニトロを有効に

そこそこ面白いことは確かなのだが、なぜいまさら、という感は否めない。まあ、もとを知らない人は買ってみてもよいのではないかと思う。ＳＦＣ版ならではの特徴といえば、欠点になってしまうのだが、視点が異様に低い点。カーブが見づらくて参る。それでも、シビアな制限時間、ニトロ３回というバランスは相変わらずよく、熱くはなれる。（石埜）

6

スーパーUNO

トミー／11月５日発売／¥8500
■容量：８M■ジャンル：テーブル■ROM
完成度：100％■バックアップ：なし■プレイ方法：４Ｐ同時可

世界に知られるカードゲーム、ＵＮＯをコンピュータゲーム化。スゴロク状のボード上を進み、イベントをこなしながら戦うモードもある。



←対戦するコンピュータキャラクターも豊富だ

もとが定評のあるカードゲームだから、とりあえず楽しめることは確か。しかし、スゴロク風のモードは中途半端でＵＮＯ自体に熱中できなし、余計な演出が多すぎて回りが遅いのは致命的。特にＵＮＯを宣言する際のデモが、ぎこちないくせにしつこくてイライラする。ＵＮＯ本来の楽しさを求めるのなら、パソコンのフリーウェア程度で十分。（石埜）

4

アルディライトフット

アスキー／11月　日発売／¥9800
■容量：８M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100％■バックアップ：パスワード■プレイ方法：１Ｐ専用

ユニークなアクションが特徴の、キャラクターゲーム。親しみやすい絵柄だが、演出はスリリング。やや難易度が高い。



←オプションのような仲間をブン投げて攻撃する

２種類のジャンプと、「オプション投げ」のアクションが個性的。操作性や動き、グラフィックがいいため、クセがあるが入っていきやすいゲームに仕上がっている。ともすると単調になりがちな展開を仕掛けや演出、デモできれいに救っている。佳作だが、難易度はもう少し落としてもよかったのではないかと……。あ、これ、アメリカのもの？（石埜）

7

かかってきなさい

自堕落にいいわけ

本欄の趣向が趣向だけに、いくら本数が多かろうと、部分的に人に任せるのはよしとしない私であった。この私の見識が歪んでいようが偏っていようが、それがこのレビューの基準となっている以上は、絶対に譲れない。はずだった。しかし。申し訳ない。今回は限界だ。休日重なってメ切早いし。編集部の意向だし。毎月20本超える状況から、未来に対して漠とした不安感じてたし。ただ、助っ人が内田氏なら安心だ。みんな、安心だよ。ヤツはギタリストで、バイク乗りで、ストⅡが強くて、立花ハジメにちょっとだけ似ていて、ドント・ウォリーなナイス・ガイだ。だから信用できるのかといえば、ちゃんと信用できるから世の中不思議だ。何いってんだろうなオレは。

ま、今後もピンチには召喚するのでよろしく（多分来月も大ピンチだ）。１本あたりのテストプレイに少しでも多くの時間が割ければ、その分誠実なレビューができるしね。

ところで、前回ミスがあった。前回に限らないかも知れないけど、指摘があったのだ。『ミラクルガールズ』は原作アリとのこと。お詫びし、訂正する。関係者並びに読者のみなさん、ごめんなさい。そして東京の嵯峨美高君、ご指摘ありがとう。

しかし嵯峨君。これは「かかってきなさい」の対象ではないのだよ。指摘は指摘としてもちろん受け止めるが、ここで求めているのは意見や反論。それも感想レベルじゃないやつ。今まで来た数少ない投書を見てもね、割と厳しい評価をしたものに対して「だけど僕は面白かった」ってなヤツばかり。それも確かに正論だけどさ、それだとこっちも、「だってオレはつまんなかったんだも～ん」としか答えようがないでしょ。それじゃ、誌上でやる意味ないもんねえ。

発展性のあるヤツ、問題意識を感じさせてくれるヤツを、ひとつよろしく頼むよ。

MD メガドライブ

おお、素晴らしきかな。『アラジン』はメガドライブの至宝である！

やっぱりメガドライブはアクションなのか。『ガンスターヒーローズ』といい、今月の『アラジン』といい、すぐれたアクションが確実に生み出されているのだ。

こだわりの点数評価

- ⑩…………一生モノの価値あり
- ⑨…面白くってサイコーだっ
- ⑧…………実によくできている
- ⑦…一定の水準に達している
- ⑥……………この点で当たり前
- ⑤……何かが足りないのだが
- ④…………商品になる一歩手前
- ③…これ、ホントに売るの？
- ②………………………………論外
- ①……不良品、商品にあらず

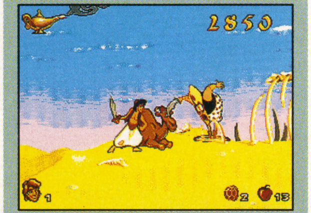


●成沢大輔　CB's Project代表。ゲームを愛するがゆえの辛口批評が持ち味。'65年9月29日生

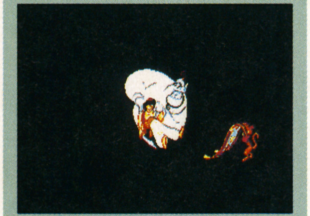
アラジン

セガ／11月12日発売／¥7800
■容量：10M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

今年ヒットしたディズニーの映画「アラジン」を題材にしたアクションゲーム。グラフィックは映画のアニメーターが担当し、独特のオーバーアクトが見事に再現されている。斬りかかるときは大きく振りかぶり、剣はなめらかに弧を描く。まさしくアニメーションそのもの。全11ステージが用意されており、捕われのジャスミン姫を救出することが目的だ。



↑相手のズボンがずり落ちてしまった。キャラクターのリアクションも楽しい



↑コンティニュー画面も凝っている。ダウンした主人公をねぎらってくれる

何というアクション！

このゲームの魅力は写真やビデオを見ただけでは到底わからないだろう。キャラクターのイメージやアクションの本質は「プリンスオブペルシャ」に近いが、それは上っ面だけのこと。操作性、アクションの見せ方において、かつて見たことがないほど美しく華麗だ。アクションの中割りは担当の枚数を使用していると思うが、まったく操作の負担になっていない。アンビリーバブル！　なのだ。登場する他のキャラクターも主人公と同様で、実に個性的な動きを見せてくれる。完璧である。〝アクションゲームムービー〟とでも名付けたくなるほどだ。

ただマップとアルゴリズムがやや甘く、そこが減点対象か。それでも感動はけっして薄まらない。

9

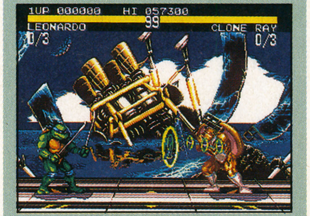
T.M.N.T. トーナメントファイターズ

コナミ／12月3日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P対戦可

コナミの定番キャラクターである『T.M.N.T.』の対戦型格闘アクションゲーム。おなじみの主人公であるカメ忍者たち4人に、新たに4人のキャラクターが加わり、8つの惑星を舞台に自分のクローンたちと戦う。システムはいわゆる『スト2』型で、必殺技も多数ある。モードは勝ち抜き1人プレイ、トーナメント、2人対戦プレイの3つ。



↑8人のキャラクターから選べる。なかなか通好みのキャラもいるようだぞ



↑オーソドックスなゲームだからなおさら、好きな人にはうれしいかも知れない

格闘アクションにするかね

何と、ついに「T.M.N.T.」まで格闘アクションになってしまった。もういいかげんこのジャンルは打ち止めのような気がするけど、アメリカじゃあまだ人気ジャンルなのかなあ。フシギである。

内容的には特に見るべきものはない。ごくごくオーソドックスなタイプで、しかもおおざっぱですぐに決着がついてしまう。いいかげんとは言わないけど、格闘アクションらしい濃密な緊張感はない。このへんもアメリカらしいってことか。

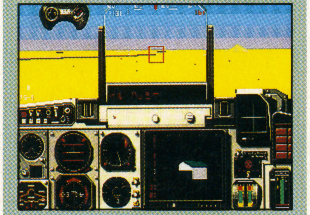
破綻はきたしていないので、そこそこ遊べるけど、強調できるような材料もない。『T.M.N.T.』に力を入れるのはけっこうだけど、日本にもってくるならもうちょっと考えてもいいんじゃないの？

5

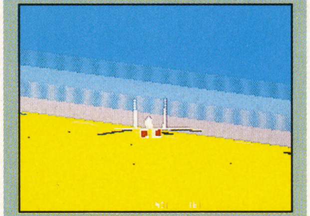
Mig-29

テンゲン／11月26日発売／¥7800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

アミガ版より移植されたフライトシミュレーター。ポリゴン処理された戦場内で命令された作戦を遂行していく。途中に現われる敵の迎撃部隊を撃墜しつつ、目標物を破壊して無事に帰還すればクリア。合計6つのシナリオが設定されている。なおビギナー向けにはトレーニングモードも用意されていて、次に行なう操作を図示してくれる。



↑トレーニングモードでは画面左上にパッドが表示され、次の操作が点滅する



↑コックピット内部からの視点のほかに、自機を後方から見ることもできるのだ

新味を出そうとはしているが

例によってポリゴンもののフライトシミュレーターである。それにしても何でこのジャンルって戦争しか題材にならないんだろうね？　アメリカの輸入ソフトだからしたかないのかもしれないけど、いーかげん食傷気味じゃないの。スーパーファミコン初期の名作『パイロットウイングス』のごときゲームをポリゴン使用のシミュレーターにしたら、斬新だと思うのだが……。

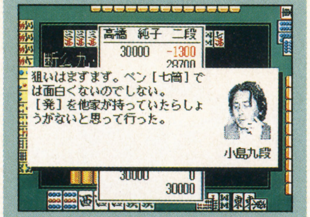
さて、この『MIG-29』だが、ありていに言ってしまえば、遅くてわかりにくい。視点の変更などいろいろ工夫しているのは確かだが、それが特に大きな効果を生み出してはいないし、従来型のシミュレーションと特に差別化が図られているわけでもない。正直いって魅力に欠ける内容だ。

5

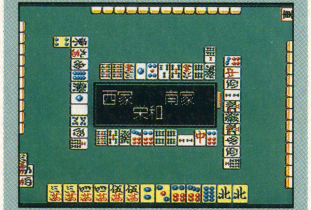
雀皇登龍門

セガ／11月19日発売／¥6800
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

パソコンから移植された4人打ちの麻雀ゲーム。日本プロ麻雀連盟が公認している。実力養成が目的の硬派な作りで、女の子やイカサマ技などのイロモノ要素は一切ナシ。プロ雀士が実名で使用されており、その打ち筋を観戦できるうえ、プロが自分の打ちかたを解説してくれる。昇級試験、3択式の雀力診断なども取り入れられている。マウス対応。



↑知ってる人は知っている。一流どころが登場して解説してくれる



↑画面のレイアウトもオーソドックスながら、見やすいつくりになっている

硬いけどていねいだ

考えてみればメガドライブってイロモノ麻雀の少ないハードで、スーパーファミコンやPCエンジンあたりと比較するとほとんど見られない。せいぜい『ぎゅわんぶらあ自己中心派』だが、これにしてもさまざまな機種に移植されている。

この『麻雀登龍門』にしてもガッチガチに硬く、麻雀というゲームのエキスを徹底的に煮詰めて作られている。プロ雀士は実名で出て自分の打ち手を解説してくれるんだから何をかいわんや。だが、オリジナルを制作したのがゲームアーツだけあって、麻雀そのものは見事なほどていねいに仕上げられている。集積されてゆくデータの処理もうまい。

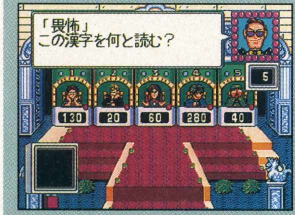
メガドライブの麻雀ソフトの中ではトップクラスの完成度だ。

7

パーティークイズメガQ

セガ／11月5日発売／¥6800
■容量：8M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：5P可

メガタップを使って、5人まで参加できるクイズゲーム。TVのクイズ番組に出場するのがデザインの基になっており、全編これクイズ番組のパロディになっている。早押しやペーパークイズを始め、多くの出題形式が用意されている。予選、本番、特番の順でレベルが上がり、本番以降はCMなどの演出もある。他に出題形式を選ぶモードもある。



↑ライバルはボケた回答もするが、それぞれの得意なジャンルにはめっぽう強い



↑優勝決定の瞬間。さらにこの後、タイムアタッククイズがあるのだ

これがビデオゲームのクイズだ

いやー、巷に多数のクイズゲームあれど、ここまでやってくれたものってあったのだろうか。とにかくアイデア豊富で、演出が徹底している。問題文にラインスクロールをかけ、読みづらくしておいて答えさせることや、ボタンを押した時間の早い順（タイム表示まで出る）に高い得点を与えるクイズなど、「TVゲームでクイズを作るなら、ここまでやんなきゃね」という開発スタッフの声が聞こえてくるようである。

そうした演出を支えているのが効果音で、音の種類や性格づけに関しては他の追随を許さない。見事の一語につきる。

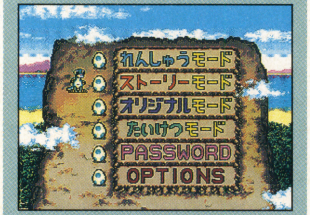
ただし、このゲームは1人でプレイしてもしらけるだけ。多人数で遊んでこそ、その面白さがわかるだろう。

7.5

ダイナブラザーズ2

CSK総研／11月26日発売／¥8800
■容量：16M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

恐竜たちを繁殖させ、UFOから生み出される種族を全滅させるリアルタイムシミュレーション。恐竜たちには指示を出すことはできるが、基本的にはそれぞれユニットに設定された性格に基づいて動き、それぞれのマップに設定された目的をクリアする。プレイヤーは天変地異を起こすなどして敵の繁殖を妨害しつつ勢力を拡大していく。



↑操作方法を覚える練習モードの他、難易度を設定できるオリジナルモードがある



↑プレイヤーは創造神となる。生態系のバランスを監視するのも重要な役割だ

前作より改良された

『II』が発売されると聞いてまず最初に思ったことは「また香山リカさんが監修しているのかどうか」だった。どうやらこちらではしていないらしい。人選がどことなくバブルくさかったからなあ。

ゲームの内容そのものは前作より向上しているようだ。基本システムにはあまり手が加えられていないが、マップデザインや目的設定に工夫が見られ、単調だったリアルタイムシミュレーションから多少進歩している。もっとも、プレイヤーのなすべき行為がかなり限定されているため、単調さの改善は中途半端にしかならないジレンマが感じられる。

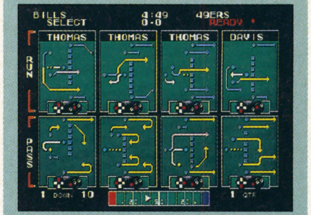
カーソルの動きやコマンドレイアウトもまだ甘く、もうふた工夫ほどほしいところだが、まずまず遊べるか。

6

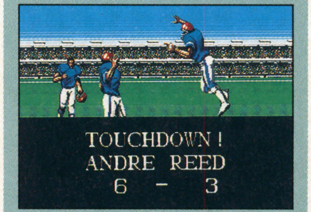
テクモスーパーボウル

テクモ／11月26日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

ファミコンから移植されたNFL公認のアメフトゲーム。当時は名作の誉れも高く、アメフトものとしては最高級の賛辞を得た。登場するチーム・選手はすべて実名で、データは昨シーズンのものが使用されている。ファミコン版にはなかったダイブプレーが加わり、戦術が拡がった。通常のシーズンゲームの他に、オールスター戦、プレシーズン戦がある。



↑ランプレーは最初から使う選手が決まっている。読まれないようにしよう



↑ふんだんに盛り込まれたビジュアルシーン。プレー中も無理なく挿入されている

格の違いとはこのことか

さすがである。ファミコン版はダテにヒットしたわけではない。

基本システムや画面構成はファミコン版とほぼ同じで、そうした点での新味には欠けるが、何といっても完成度が違う。選手の動き、スピード感、画面の見やすさなど、どれをとってもすぐれた内容だ。まさに忠実な移植が図られているし、操作性も実にいい。だからヘビーユーザーはもとより、アメフトものを初めて遊ぶ初心者にも安心して勧められる。他にもすぐれたアメフトソフトはあるが、やはり一線を画すと言わざるを得ない。

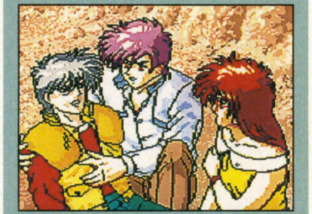
このソフトは日本で開発されたからこそすぐれているのだろう。スポーツにおける細やかな表現は日本のソフトハウスが圧倒的にうまい。

8.5

アルシャーク

サンドストーム／11月26日発売／¥8800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

いくつもの惑星を渡り歩くSF仕立てのRPG。CD-ROMらしく、音声やビジュアルを豊富に使用している。敵を倒すと得られるスクラップを集めると、それを組み立てることによって武器や防具を製造できる。解体して元のスクラップに戻し、他の装備品に作り替えることも可能。宇宙船に乗りこんで敵と戦うシューティングステージも用意されている。


↑主人公の父の死がきっかけとなり、ストーリーが急展開していく


↑戦闘シーンは武器にや配列によって、戦略が大きく変わってくるのだ

シナリオ重視RPG

実に、CD-ROM向きのＲＰＧだ。いささかありふれてるけどね。

オリジナルのパソコン版が出たのはもうかなり前のことで、その時の流れは今メガＣＤで遊んでみて、痛切に感じられる。ＲＰＧとしての方法論がどうも古くさい。家庭用ゲーム機の多様なＲＰＧを多種やりこんだ人間に取っては、少々工夫が足りなく感じられる。スクラップを集めて、武器を組み立てたり解体するシステムなんかおもしろいんだけど、そのシステムが使えるようになるまでが長い。全体的に説明不足な点も多い。前述のスクラップにしても、ストーリーにしても、マニュアルを読まずにすんなり入れるかどうか。家庭用ゲーム機への移植なのだから、もう少し考えて欲しい。（塩田信之）

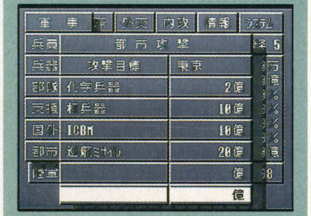
4

ザ・3rd・ワールド・ウォー

マイクロネット／11月26日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

現代の世界を舞台に、軍事または経済で世界を制圧することが目的の戦略シミュレーション。第三次世界対戦や冷戦終結直前など、5つのシナリオを選択でき、軍事支配に有利なアメリカや経済支配に有利な日本など、など16ケ国でプレイすることが可能。脱税査察やテロ支援といった、非常に現代的なコマンドが多数盛り込まれている。


↑安保も冷戦もない。こんな暴走もこのゲームならではの醍醐味か


↑プレイヤーの意志一つで何万もの命が消し飛んでしまう恐ろしさよ

戦略的経済SLG

かなりマニアックでむずかしい。基本的には光栄の戦略システムに近いのだが、軍事や内政コマンドはともかく、経済政策のコマンドあたり、時代シミュレーションにはないものなので、少々とっつきづらい。マニュアルくびっぴきでも、システムを理解するまでにちょっと時間がかかる。……のだが、よく考えられたつくりは評価したい、現代の世界情勢をうまくシミュレートしており、武力制圧だけでなく経済的な支配といった要素も盛り込んでいるところがおもしろい。これで戦闘シーンがダルくなければ、思いっきりハマれるのだが…。リアルタイム進行の戦闘は、動きがトロくて時間がかかりすぎる。簡易版だけでいい。

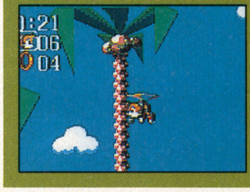
毎朝新聞を読む人は、ぜひ腕試しを。（塩田信之）

6

GG ソニック&テイルス

セガ／11月19日発売／¥3800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

『ソニック』シリーズの最新作。スタート時にソニックかテイルスを選択してスタートする。尻尾を回して飛ぶなどのアクションが加わった。


←テイルスの特技は尻尾を使っての飛行だ

メガドライブの『ソニック』シリーズはここのところやや不調だが、ゲームギア版はなかなか健闘しているといえよう。スピード感は明らかに前作より高まったが、画面の見やすさは変わりない。テイルスのアクションもまずまずよい。特に強調すべき点は見当たらないが、マイナス材料も少なく、水準レベルには達している。いわゆる「安心」ってヤツだ。

6

GG ULTIMATE SOCCER

セガ／11月19日発売／¥3800
■容量：2M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P通信対戦可

ワールドカップを題材にしたサッカー。試合は上空から選手を見下ろした視点で展開する。カップ、リーグ以外にPKだけでも遊べる。


←わざわざキーパーの目前で腰振りダンスをする

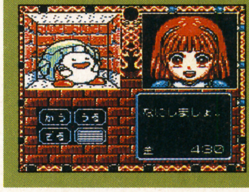
スピード感があり、フィールドのサイズも広くそこそこよくできてはいるが、ややスクロールスピードと選手の移動スピードのバランスが悪い。スクロールに追いつかないので選手を見失いやすいのだ。登場する国を見ると、どうもヨーロッパ市場がメインのターゲットになっているようだ。英語の表記もそれっぽくなっているようだし。

5

GG 魔導物語 I

セガ／12月3日発売／¥5500
■容量：4M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

『ぷよぷよ』でおなじみのアルルが主人公の3DRPG。HPの変化は数字で表示されず、表情などの変化から読み取る。MSXからの移植。


←ライバルの少年カミュ君。幾度となく出会う

ＭＳＸ版は〝しゃべる、数値表示がないＲＰＧ〟として有名だったが、数値のクオリティに関しては問題ない。ＣＤのソフトとは異なる嫌みのないサンプリング音声で、ゲームのニュアンスと一致している。ＲＰＧとしてもまずまずで、ストーリーやシステムに寄りかかりすぎていない。

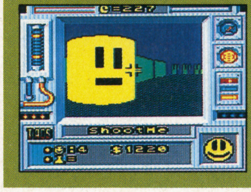
大作ではないＢ級のＲＰＧとして、安心できるソフトといえよう。

7

GG フェイスボール2000

リバーヒルソフト／11月26日発売／¥4500
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P通信対戦可

パソコンから移植された対戦型3Dシューティング。遭遇するフェイスボールを全滅させる。10ポイント先取りの対戦プレイも可能。


←突然、どアップで目の前に現れることも…

かつて同名のゲームがあったが、その改良版である。より対戦の性格を強くしてあるのが特徴だ。３Ｄフィールドでの撃ち合いという発想は面白いが、３Ｄ処理がもう少しだけ早くならないと厳しいか。それだけにひとりプレイだと飽きやすい。絶対に対戦でプレイすべきゲームで、二人で遊ぶとそのシンプルさゆえにかえって熱くなるだろう。

5

PC ピーシーエンジン

今月の一押しは『フェイスボール』である ぜひみんなで遊んでね！

今月は『フェイスボール』が、オススメ。処理落ち、アクセス時間は難があるものの、それでもおもしろいことに変わりはない。シンプルだからこその楽しさなのだ。

こだわりの点数評価

- 10……絶対に購入する価値あり
- 9……定価で購入して損はなし
- 8……誰でも楽しく遊べる作品
- 7……あと一歩のツメがほしい
- 6……興味があるならばどうぞ
- 5……無難に作られているが…
- 4……基本はしっかりしている
- 3…………購入する価値はなし
- 2………見るべきところはない
- 1…………とても遊べない作品

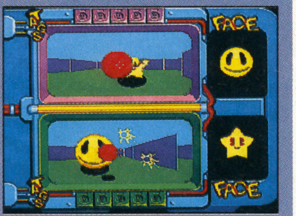


●佐久間亮介 特にＡＣＧには秀でた目を持つ。趣味はリングスの観戦。'72年５月10日生

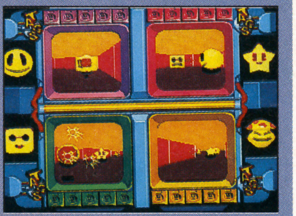
フェイスボール

リバーヒルソフト／発売中／¥7200 ■メディア／SCD-ROM■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■４P同時可

対戦型アクションゲーム。バトルとレースの２モードが用意されており、それぞれ他のプレイヤーとスコアまたは、勝ち星を競う。バトルモードでは、相手をショットで倒し、最も早く規定の勝ち星に達したプレイヤーの勝利となる。コンピュータとの対戦を楽しむ１Pの他に、４人までのプレイヤーがゲームに参加し、ゲームを楽しめる。



↑３Ｄ迷路を舞台に、コンピュータや友だちと対戦。熱いバトルが展開！



↑４人までの同時プレイが可能。他人同士が戦っているのを、発見することも

処理落ちさえしなければ…

対戦型ゲームといえば、『ストII』に代表される格闘ゲームがすっかり主流となってしまったが、『フェイスボール』は格闘ものではない。３Ｄ迷路を舞台に、プレイヤー同士がスコアと勝ち星を競う、対戦型の原点に戻った作品である。

３Ｄで表示される迷路内を、他のプレイヤーを求めてさまよう。そして、交戦。多人数プレイならば、２対１、２対２といった構図も生まれる。地形をうまく利用し、楯とすることもできる。さまざまな要素が絡み合ってくるのだから、おもしろくないわけがないのだ。

いいゲームだからこそ、難点も目についてしまう。アクセス時間、多人数プレイ時の処理落ちは、きびきびと遊びたい本作には致命的。残念！

7

インペリアルフォース

シュールド：ウェーブ/11月発売予定/¥7800 ■ジャンル：SCD-ROM■ジャンル：ＳＬＧ■ＲＯＭ完成度：100%■バックアップ：あり■１Ｐ専用

パソコンで発売されていた戦略ＳＬＧを移植。６種類の繁栄する荒廃した大宇宙を舞台に、文明の再建を目指す。CD-ROMの大容量を活かし、BGMのパワーアップ、アニメーションによる艦隊戦などを挿入している。イベントも随所で発生し、それにより戦略の組み替えが、要求される。マウス及びセーブ君またはメモリーベース128に対応。



↑占領した惑星の数に比例して、開拓した範囲も広がる。文明の復興を目指せ！



↑さまざまなイベントが発生する。宇宙商人、宇宙怪獣といったものも登場

大御所の大宇宙SLGが登場

原作は『大戦略』でお馴染みのシステムソフトから発売されていた、同名タイトルのパソコンゲームである。パソコン版のほうでは、続編も発売されており、ユーザーから支持を受けている作品だ。ＰＣエンジン版では、コンシューマ機への移植となるためＢＧＭを豪華にしたり、アニメーションを派手にしたりと、随所に工夫が施されている。これらの工夫が、作品を逆に安っぽくはしていないので、安心してほしい。

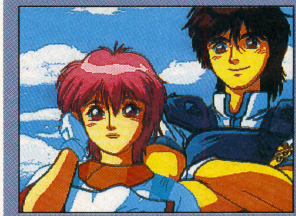
本作品の斬新さは、惑星を占領し、宇宙を開拓していくことにある。当初は主星の周囲のみしか判別のできなかった宇宙が、惑星を占領することで徐々に姿を現す。そして随所で発生する、数々のイベント。これらがメリハリを出して好感触。

7

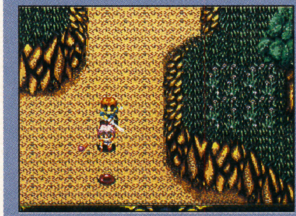
ルイン

ビクターエンタテインメント/11月19日発売/¥8800 ■メディア：SCD-ROM■ジャンル：アクションRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■１Ｐ専用

人と魔物の存在する世界において、神話と予言、過去と未来の流れに巻き込まれる少年の冒険を描く、アクションRPG。動画枚数1500枚にも及ぶビジュアルシーンが、ゲーム中の随所に盛り込まれている。声優に皆口裕子、古川登志夫らを迎え、ＴＶアニメと同等のクォリティを実現している。主人公の仲間たちは、ＡＩによって行動し、戦闘を行う。



↑ビジュアルシーンは、まちがいなくトップクラスである。一見の価値はある



↑戦闘シーンは、リアルタイムのアクションとして行う。敵の動きが理不尽…

戦闘で好き嫌いがわかれそう

動画枚数1500万枚にも及ぶというビジュアルシーンは、伊達ではない。CD-ROMへのアクセス時間も気にならず、自然な感覚でビジュアルを楽しめるのは、ありがたい。次のビジュアルシーンを見たいがために、ゲームをプレイしてしまうパワーさえ感じられる。

アクションによる戦闘は、やや単調。走る、魔法を使うなどのアクションがあるのだが、どうしても力押しになってしまう。敵キャラクターの動きに、知性が感じられないため、このような戦闘になってしまうのである。たとえスライムでも、その動きは、何らかの目的に基づいているはず。このままでは、乱数で動いているのと変わりがない。これでは知性の要求される高度な戦闘は望めない。

6

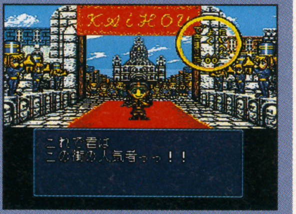
ただいま勇者募集中

ヒューマン／11月26日発売／¥7900
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■4P同時可

4人までの同時プレイが可能なパーティゲーム。モンスターを倒す、町を解放するなどにより、自ら名声値を高め、ボスキャラ討伐時に最も値の高かったプレイヤーが勝者となる。ゲーム中には、プレイヤー同士での戦闘も行え、その際には、自分がどちらかのプレイヤーの味方につくこともできる。舞台となるフィールドは、3マップから選択。



↑ボードゲームだが、双六のような升目は存在しない。どこにでも移動できるぞ



↑町や村を解放し、勇者としての名声値を高める。値の高かった者が勝者なのだ

おもしろいが飽きやすいかも

コンシューマ機を使用して遊ぶボードゲームは、その大半が、双六状のマップが舞台となっている。これは元祖である。『桃太郎電鉄』がそれを採用したことにより、その後、発売された作品群が、そのイメージに捕らわれてしまったからだ。それを打破しようとしたのが、本作であり、その試みは評価に値する出来であった。双六の升目を排除し、フィールドの何処にでも移動できるのである。

ただ、名声値を稼ぐだけでもいいのだが、プレイヤー同士の対戦によって、相手を不利な状況へと追い込める。そのため順位は激しく変動。人間同士のプレイは白熱する。

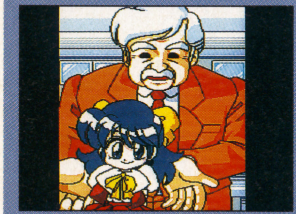
ただし、長期展望のもとに行動する要素がないので、戦略性は薄くなっている。やや飽きやすいかも。

6

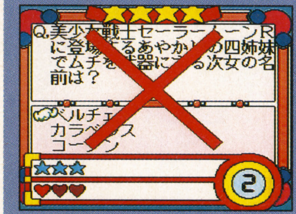
クイズDE学園祭

日本物産／11月26日発売／¥6800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

迷子になった女の子を捜して、学園祭の催されている学校を探索する。ゆく先々では、クイズが出題され、規定の正解数をクリアすることで、物語は進展していく。ステージ毎に出題クイズを限定しており、何回かプレイすれば、必ずクリアできる親切設計。ゲームオーバー後のコンティニューは、無制限に行える。クイズ間のビジュアルも豊富。



↑迷子になった少女を捜す。クイズに勝って、少女の足どりを追いかけるのだ



↑規定の正解数に達すれば、クリア。逆に間違えれば、ライフは減少していく

クイズはパターンではない

いたってオーソドックスなクイズゲームである。迷子になった女の子を捜すために、学園内を探索するのだが、移動はマップ画面で、任意の場所を指定してやるだけでよいので、実際に歩き回る、といった操作は必要ない。またクイズも、出題される場所によって用意されているものが限定されており、その中からの出題となるようだ。そのため、同じ場所で何回もプレイしていれば、消去法によって自ずと正解が見えてくるように、なっている。いい意味では親切なのだが、悪く言えば、クイズではなくパターンをつくるゲームである。

肝心のクイズ出題画面が、少々、おざなりなのも気になる。ゲームの核であるにも関わらず、まるでオマケのようなグラフィックなのは…。

6

ソードマスター

ライトスタッフ／11月19日発売／¥8300
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

シミュレーションRPG。呪われた運命を打破するために、主人公は復活した魔王討伐の旅に出る。登場する人々との情報収集はRPGで、敵との戦闘はSLGとしてプレイする。戦闘フィールドでは、コンピュータが自動でユニットを配置する以外に、プレイヤーが任意に接地することも可能。キャラクターの成長は、経験値によるレベルアップ制。



↑物語の多くはビジュアルで語られる。フィールドでの情報は、かなり少ない



↑戦闘はSLGライクに行う。出現する敵を打ち倒せば、戦闘に勝利したことに

納得しがたいものがある

流行なのか、シミュレーションRPGが多数、発売されている。同ジャンルの発売本数が増えるということは、もはや目新しさだけでは、生き延びられないということだが、水準以上のクオリティを保たなくては、支持されようもない。

演出力の欠如が、本作での最初の印象である。シミュレーションRPGと謳ってはいるものの、RPGとして扱われている部分は、城や酒場といった場所での、情報収集だけ。町から次の目的地までの移動は、マップ画面で表示。さらに、その間に起きたドラマは、そこでのナレーションひとつで説明されてしまう。ようは、紙芝居なのだ。プレイヤーが手をくだせるのは、戦闘シーンのみ。その戦闘も、操作性の悪さが目立つ。

4

俺の心も雹が降る

低迷期ともいわれるPCエンジンであるが、それも年末から来年初頭までのことになりそうだ。というのも、PCに新たな展開をもたらしそうな、強力な武器が姿を現すからである。

CD-ROM²の登場により、PCエンジンのゲームは、それまでよりも大きく進歩した。このハードの特徴は、大きな容量を手軽に扱えることであるのは、ご承知のとおり。スケールが大きく、フル画面のビジュアルが豊富に取り入れられたRPGが、CD-ROM²の発売を境に、非常に多く発売されている。しかも、この傾向は、やや沈静化したとはいえ、現在も続いている。同じセールスポイントを持った作品が多くなれば、飽きがくる。『悪魔城ドラキュラX』が、コナミより発売された。このゲームにも、ビジュアルシーン趣向が見られる。が、それを差し引いても、『ドラキュラ』は、PCエンジンのソフトとして、新たな道を提示してくれたように思える。あらゆる面で、大きな容量が扱えるからこそ、実現できるような細部のツメが、施されているのだ。正しいCD-ROMの使いかたのひとつを提示しているのである。このようなソフトが多発すれば、未来は明るい。

また冒頭で触れたように、現在の低迷期を照らし出す役割を演じそうな、ソフトが登場する。アーケード・カードだ。ソフトと呼ぶのは、正確ではないのだが、これはPCエンジンの弱点であった、本体内部に記憶しておける情報量の少なさを、カバーするもの。このカードの登場により、巨大なデータを瞬時に要求する業務用ゲームの移植も、夢ではなくなった。対応ソフト第1弾として予定されている『餓狼伝説2』は、完全移植といっても言い過ぎではないほど。その後もネオ・ジオからの移植作が続くのだ。これを使ってオリジナル作品を創れば…期待は膨らむ。アーケード・カードは、どんな光を見せてくれる？

FC GB

ファミコン ゲームボーイ

どうしたファミコン!! クリスマスに備えての小休止なのか!?

追加デバックや発売日の変更などの理由から、レビュー予定のタイトルが激減。今月リリースのファミコンソフトは1本だけで、ほかは来月のX'S商戦にぶつける気だ。

こだわりの点数評価

- ⑩……破産しても買いましょう
- ⑨……並んでも買いましょう
- ⑧……予約して買いましょう
- ⑦……俺なら買っちゃうな
- ⑥……惜しい！あともう一歩
- ⑤……中古屋で買おうかな
- ④……ファンなら我慢できる!?
- ③……改良の余地ありすぎです
- ②……ユーザーをなめてます?
- ①……おどりゃあブチ殺す!!



●佐藤健政 不況の最中、コストパフォーマンス重視で良質ソフトを推薦。'71年12月19日生

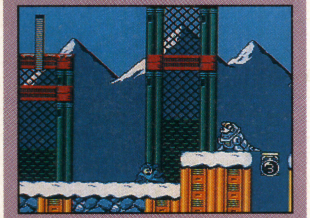
FC ロックマン6 史上最大の戦い!!

カプコン／11月5日発売／¥7800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

名作アクションのファミコン版6作目。おなじみ正義のロボットのロックマンが活躍する、全16ステージ構成の横スクロールアクション。冒険にはラッシュやエディーなど、前作にも登場したお助けロボが総出演。なお、ラッシュに装着用のアダプター機能が追加されることで、ロックマンの行動範囲を広げている。継続方法は従来通りのパスワードで行う。



↑20万通のアイディアから選ばれた8体のボスキャラ。独自の攻撃をしかけてくる



↑スライディングやため撃ちなど、前作でおなじみのアクションもそのまま

ギリギリの難しさ

シリーズ作は『4』までプレイした経験があるが、やはり難易度の高さは変わっていなかった。やられては次のプレイで少し前進する、典型的な学習パターンを受け継いでいる。ある意味で『ロックマン』＝勉強ソフトといえるのではないか。ただし覚えるのは漢字や方程式ではなく、敵のアクションパターンや弾道、出現ポイントなどであるんだけど。

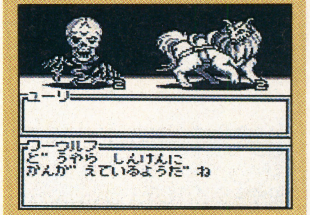
実際、その辺を認識しながら遊んでみると、敵の配置やアルゴリズムなどの点から裏付がとれる。敵の体力がほんの1ポイント、階段の場所がたった1マスずれただけで、この絶妙なゲームバランスは崩壊を起こしてしまうのだ。不条理な難しさは微塵もない。一部のファンのみならず、万人の挑戦を願うアクションだ。

7

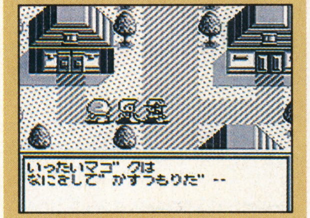
GB 女神転生外伝 ラストバイブルII

アトラス／11月中旬発売予定／¥5300
■容量：2M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

同名シリーズ最新作。現代をベースにしていた世界観とは全く違う、別の世界で冒険する。モードには大きく分けて2つのモードがある。1つは通常のストーリーモード。もう1つは友達と通信ケーブルを使って互いの魔獣同士を戦わせる、オマケ的な対戦モードだ。同ハードでの前作とのシステム上の違いは、月齢による影響が復活した点。



↑出現する魔獣は会話で仲魔にすることができる。楽しいったらありゃしない



↑シナリオもよく練り込まれていて、いつの間にかゲーム世界にハマってしまう

新規ユーザー大歓迎

スタートから魔獣を合体できるまでが少々長いが、いざ合体させてみるとやっぱりおもしろい。〝ドワーフとカーシーを合体させて、それから…〟という風に考えこむのが非常に楽しいんだよね。やっぱり『女神転生』はこうでなくちゃあいけない。

シリーズを通してのテーマであるLAWとCHAOSの関係は、人間と魔獣に置き換えて理解しやすいし、3Dから2Dへの視点や位置を把握しやすいマップ構成など、全体的に親切な作りになっていて嬉しいかぎり。その上、魔獣との会話内容も豊富で、ハラハラするかけひきが十二分に堪能できてしまうのだ。

前作からのおもしろさを残しつつマニアックな要素を排除してあるので、初心者でも安心して遊べますよ。

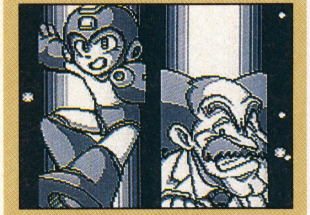
8

GB ロックマンワールド4

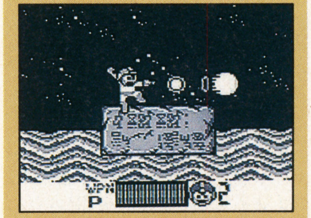
カプコン／発売中／¥3900※
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

さきほど紹介したファミコン版『ロックマン6』と同シリーズのゲームボーイ作品。今回の作品で4作目を迎える。過去のFC版『4』と『5』のゲーム世界をミックスしている。ライト博士やラッシュなど、人気の登場キャラはもちろん、謎のブルースも登場する。

なかなか先へ進めない激ムズ横スクロールアクションは相変らずだ。



↑オープニングデモは迫力たっぷりでかっこいい！ 悪いハゲ博士をこらしめよう



↑サイコガ…じゃなく、さらにパワーがUPしたスーパーロックバスターだっ!!

ちと難しいのでは

ゲームボーイ担当の身分で申し訳ないが、自分はソフトのおもしろさを判断するときにハード上の欠点に影響されるきらいがあるんです。

その点から捉えると、難易度が高すぎでは？ ファミコン版『6』は14〜19インチのモニターで遊ぶからこそ、〝楽しめて難しい〟的なバランスを保持できる。しかし、ゲームボーイの小さな画面と大味になりがちな操作感覚では、もっと難易度設定は下げるべき。『6』と同じ難しさでは、プレイヤーはつらいよ。個性的なボスが存在しても、お手合わせできなかったら意味がないもんね。

まぁソフト自体の出来は、シリーズを通してほぼ完成されています。ファンの期待は裏切らないが、アクション苦手派には敷居が高いだろうな。

7

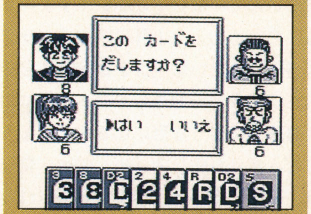
GB UNO ～スモールワールド～

トミー／11月中旬発売予定／¥3980※
■容量：２Ｍ■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100％■バックアップ：なし■４Ｐ対戦可

世界中で広く愛されているカードゲームをゲームボーイに移植。国内外のルールや遊び方など、細かい設定が可能。また上級には国盗りモード、初心者にはスモールUNOモードが用意されており、未経験者はもちろん、マニアでも満足のゆく内容となっている。通信ケーブルを使用すれば、最大４人で遊ぶことができる点もセールスポイントの１つ。



↑個性的な12人のコンピュータキャラたち。人間だけでなく動物もいる



↑４人用対戦ケーブル対応のマルチプレイモード。みんなで知的に楽しめるよ

多人数プレイがおすすめ

昔、トランプカードを代用して遊んだことがあるんですけど、多人数でやるとマジで燃えるんですよね、コレって。テンポがよくて一発逆転の可能性もあり、なにより何時間でも遊べる要素を秘めているんですよ。

肝心のソフトのほうはプレイしてみてどうかというと、やっぱりおもしろいです。元が元だけに当然といえば当然の結果でしょうけどね。ただ、すでに完成されているカードゲームの方と比較すると、どうしてもオリジナル側に軍配を上げざるをえません。あの、みんなとワイワイ盛り上がる、ライブ的な熱い雰囲気が伝わってこない。ＣＯＭ相手にそれを求めるのは、ちと酷だとは思いますが……。あと細かいとこだけど、色別のカードは見分けにくかったな。

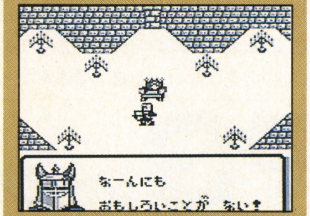
6

GB ウルティマ ～失われたルーン2～

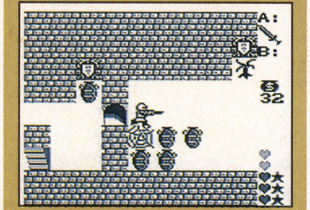
ポニーキャニオン／11月19日発売／¥4900
■容量：２Ｍ■ジャンル：RPG■ROM完成度100％■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：２Ｐ同時可

ゲームボーイ版シリーズの第２弾。主人公（アバタール）はロード・ブリティッシュの命を受け、ブラックナイトにさらわれた市長たちを救出するのが目的。

最初に４人の中からマイキャラを選び、つぎに難易度を選択してゲームスタート。かなりアクション要素が濃く、通信ケーブルをつなげば２人同時プレイも可能になっている。



↑ブラックナイトのセリフは、ガキみたいな言い方で笑える。イメージがぁぁ…



↑迷宮をクリアするには、知恵を絞って仕掛けを解いていかなくてはいけない

シンプルさがいい

これって『ガントレット』!?　と思ったほど、アクションシューティングしています。僕はＦＣとＳＦＣ版しかプレイしていないんで、今回のジャンルが純粋なＲＰＧでなかった点にまずビックリしました。

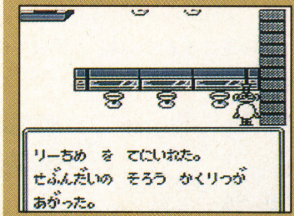
キャラクター、構成、ＢＧＭのどれをとっても古臭さは否めません。いかにも〝海の向こう側のゲーム〟らしい作りです。人によって好き嫌いが分れますが、個人的にはけっこう好きな雰囲気です。仕掛けの多いダンジョンや使い道のよくわからないアイテムなどの不親切な部分も、プレイを不快にさせるほどには至っておりません。アクション部分もシンプルでよいのですが、扉を開けたらすぐ敵がいた、なんてのはちょっとねぇ……。細かい粗さが目につきます。

7

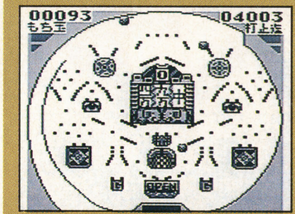
GB パチ夫くん

ココナッツジャパン／11月中旬発売予定／¥3980
■容量：１Ｍ■ジャンル：ETC■ROM完成度：100％■バックアップ：パスワード■プレイ方法■１Ｐ専用

同社お得意のパチンコもの。シリーズ作では初めてゲームボーイ版で登場する。タイトル名からもわかるとおり、主人公は毎度おなじみのパチ夫くん。ストーリーは悪者に拉致されたパチンコ大王の娘・銀子を救うべく、パチンコの腕をふるって活躍するというもの。セブン台にラッキーナンバー制導入など、より本物っぽくリアルに仕上がっている。



↑お店にいるキャラと会話することで、〝固定打法〟などのアイテムがもらえる



↑シミュレート中のカンフル剤として、いろんなパターンのＢＧＭが流れるのだ

粘りと根性が要求される

ゲームボーイで発売ということでどこでもパチンコができるのは、銀玉好きにはいいかもしれない。玉のスムーズに流れるような動き、釘に当たって散らばる感じも実に素晴らしく、本物の台を細かく研究してると思う。そんなわけでパチンコシミュレート部分のデキは文句なし。問題はもっと根本的な部分で、それはゲームの世界観及びストーリー目的。これがよろしくない。銀玉の主人公パチ夫の設定は、とある星のパチンコ好きな勇者。なんだそれ、ムチャクチャや。もっとすんなりのめり込める世界にしてほしかったなぁ……。

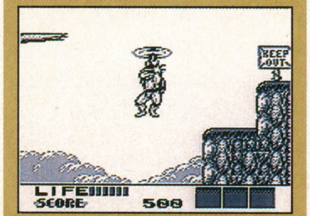
玉が出ていれば楽しいが、スランプ状態では画面を見るのもだるい。気分転換的な要素が無く、打ち続けるのが作業のように感じてしまった。

6

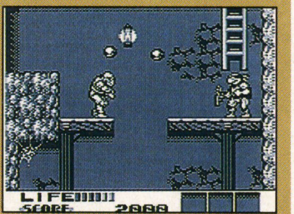
GB T.M.N.T.3 タートルズ危機一発

コナミ／11月26日発売／¥3600
■容量：１Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100％■バックアップ：パスワード・コンティニュー■プレイ方法：１Ｐ専用

海外で人気の亀忍者たちが活躍する、縦横スクロールアクション。何者かに拉致された仲間たちを助けるため、プレイヤーはミケランジェロを繰り敵を打ちのめしていく。道中、仲間を救出すると、プレイヤーキャラのセレクトができるようになる。アクションゲームに定評のある同社ならではの操作性の良さと、多彩でスムーズな動きは気持ちがいい。



↑もう少しスピード感があれば、アクション面はいうことなしだったのに。残念



↑かなり難易度は高いが、亀忍者たちの技を駆使すれば、クリアできるはずだ

しっかりした作りはさすが

なぜアメリカでは、こんな気持ちの悪いキャラクターがウケるのだろうか、東洋の神秘的存在である忍者だと、なんでもオーケーなんでしょうかね。間違っても日本では怖がられても、可愛がられることのないキャラだろうなぁ。

のっけから個人的な見解で申し訳ないが、キャラに感情移入するには見た目も重要じゃないかと思う。同ハードでは類を見ない操作性の良さを持ちながらも、いまひとつ没頭できなかった理由はそれにある。まぁ気軽にプレイするなら、取るに足らん問題ではありますが。

キャラや背景なども細かく描かれており、リズムの良い音楽もなかなか。難易度も絶妙なバランスで、丁寧に作られていると感じる１本です。

6

緊急覆面座談会



1994年はRPGの当たり年。こいつは春から…!!

来年のRPGシーン大予想 気が早いって

来年三たび、4大RPGが揃いぶみする!?

——お忙しい中お集まりいただいてどうもありがとうございます。「年末RPG購入計画」と題した巻頭特集をうけてですね、このページは「来年RPG購入計画～そりゃ鬼も笑うわな」という無茶な企画で(笑)迫りたいのですが、僕としては裏情報のひとつでもうかがえたら、嬉しいですね。皆さんに振る舞っている老酒は、その潤滑油であるという事をまずご理解いただいて(笑)、趣旨の説明に代えさせていただきます。

小売店　もうまわってますよ!

——えらい(笑)。さて、どうでしたか、今年のゲーム業界を振り返ってみて。ニッチもサッチもいきませんでしたが。

小売店　(苦笑)司会がいきなりヘビーな結論をいわないでくださいよ。それでなくてもソフトが売れ残って頭が痛いんですから。

某誌編集者　200万本の売上を見込めるAクラスのタイトルも半分以上売れ残って、発売3週間で¥2980まで落ちるし、バグだらけのゲームが平気で店先に並んだり。

事情通　あの任天堂も何年ぶりかの減収でしょう。雑誌によく登場する有名クリエーター達の台所も火の車状態。儲かっている人はほんの一握り。『クリエーター残酷物語』なんて本、すぐに書けますよ、宝島社刊で(笑)。

——でもね、確かに今は沈滞ムードは漂っているけど、年末発売のRPGは佳作ぞろいだと思うんですよ。それぞれが異なる指向性をもっていて、その試みが成功している。国産RPGは成熟してますよ。聞いた話を総合すると来年は超大作が揃い踏みのようだし。

某誌編集者　『ドラクエVI』、『FFVI』、『MOTHER 2』に『真・女神転生II』。あとはなんだ、そうか『ウイザードリィVI』か。

事情通　その中で何が最初に出るか知ってますか。

小売店　自信ありげですね。摑んでるんじゃないですか、凄い情報を。

事情通　『FFVI』ですね。それも相当早めの時期に。

小売店　どうやらそのようですよ。

——来年夏ごろまでには、と聞いてましたが。ああ、でもありえない話じゃないですね。だってひとつの大作が発売になる直前に、いきなり次の大作を発表して話題をさらうのってスクウェアの得意技だもん。だとしたら『ロマサガ2』発売日の12月10日近辺にあるとしたら、あるのかな。

某誌編集者　だとしても早いなあ。まあ、私らとしては大ネタに困らなくて特集が組みやすいという恩賜がありますよね、元宮さん(笑)。

事情通　スクウェアさんとしては株式上場にむけての実績づくりという命題もあるんですよ。あそこは元々、店頭公開してなかったでしょう。

小売店　それにしても詳しいですね、事情通氏は。問題レベルの情報と匹敵するものをおもちでいらっしゃる。もしかして、あなたの正体は流通関係者じゃないんですか。

——美人営業と問屋の息子がくっつくパターンって多いんだよなあ。問屋、金持ってるでしょ。だからといって、許せんよなあ!実際の話。

某誌編集者　元宮さん、仕事、仕事。司会という立場を忘れてるって(笑)

——同業者の暖かいツッコミで気を取り直しました(苦笑)。

小売店　発売が延び延びになっている『MOTHER 2』は正直な話、どうなっているんですか。

某誌編集者　今期の発売、つまり3月までの発売はない、と任天堂さんから聞いてます。

事情通　糸井氏が赤城山の埋蔵金掘りに夢中になってシナリオが遅れたという説は嘘。プログラマーが別のゲームにかかりっきりになっていて遅れたというのが真相。とても職人気質の人のようですよ。基本的には一人でやるタイプのようですし。でも、任天堂の凄い所はその遅れた間に、グラフィック事態が古びてしまうのはどうしても避けられないでしょう。日進月歩ですからね、この業界。だからその遅れで古びた箇所が生じるのは納得いかないからって、グラフィックは全部やり直すようですよ。

小売店　じゃ、これまで公開された画面写真とは、まったく違った『MOTHER 2』が登場するんだ。楽しみですよね。

——そういえば今年の始めに音楽監督の鈴木慶一さんに話を伺ったら「もう覚えてないよ。だって音楽は2年前に完成しているんだから」ってニガ笑いしてて、この間会ったら「仕切り直しだから、改めて作曲しなきゃなんないみたいよ」と困った顔してた(笑)。

小売店　発売はいつ頃でしょうかね。

某誌編集者　さ来年の64ビットマシンがあるから。来年中には出るでしょう。

——でも、任天堂は〆切がないからなあ(笑)、いつになるやら。

事情通　個人的に注目してるのは『真・女神転生II』です。好きなんですよね、あの世界が。

——画面写真に、そこはかとない色気がありますよね。

某誌編集者　ユーザーフレンドリーさにも心打たれますよ。だってあの『メガテン』に懇切丁寧なコンフィグモードがついてんだから。その気遣いに心ある人は泣くね、きっと(笑)。

——アトラスのゲームを育てるという姿勢には大共感。いいですよねえ。

某誌編集者　『ドラクエVI』はどうなるって聞いてます。

——知らない。

事情通　知らない。

小売店　知りません。

——(笑)。こればっかりは誰も何も知らないんじゃないかと思いますよ。でも、ちょくちょく小耳に挟む『ドラクエ外伝』みたいなソフトは実際に出るみたいですね。おそらく『トルネコの大冒険』のような形になるんでしょうけど。だから先日の『VI』の製作発表は、今後そういった事情で想像される、ユーザーの混乱を防ぐ為のものだったんですよ。

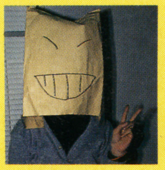
某誌編集者　あとは『ウィズ』?

小売店　まあ、『ウィズ』はそういった世間のドラスティックな状況とは関係なく、出たら出たで熱狂的ファンが一心に解く、という構造があるからね(笑)。『BCF』のSFCへの移植も当然行われるだろうし。

事情通　極端な話、問屋がもう続編ものしかとらなかったりするから、その他のRPGの続編ものもドッと発売されるでしょうね。

——『ヘラクレスの栄光VI』、『天外魔境III』は確実でしょうね。ということで1994年はRPGの当たり年になる、と見出し好きのする結論が出たところで、おつかれ様でした。

座談会に出席した人々



事情通
正体不明。が、夜のメーカー接待の領収書の切れの良さから、大手メーカーの人かと推測される。26歳。



小売店
中央線沿線のチェーン店勤務。所蔵ソフトは250本を数えるが、ほとんど遊ばない。MDマニアの24歳。



某誌編集者
某誌、としか書けない。これから創刊される幾つかのゲーム誌対策に頭を悩ましている。AVマニア。29歳。



元宮秀介(本誌編集)
あんまり顔だしたくないんですよねー、と不満をもらしつつ登板。本誌では色々担当しています。23歳

HOT GAME

Best choice for game players

REVIEW



↓編集部が注目する今号のソフト

- ●SFC●テクモスーパーボウル
- ●SFC●ガイア幻想紀
- ●SFC●ファイナルノックアウト

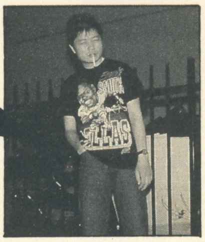
The Graphic Arts FUNKY GROOVE STUDIO

テクモスーパーボウル



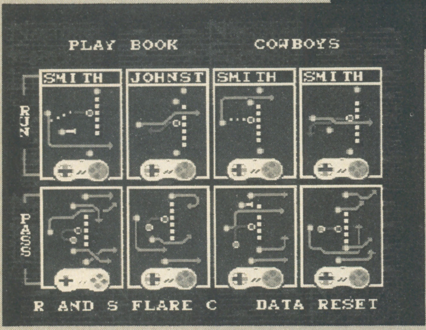
■テクモ■11月26日発売
■¥9800(税抜き)

NFLマニアが評価したファミコン版だが、新年度データ入りのスーパーファミコン版がもうすぐ発売される。もちろん、全チームとほとんどの選手の実名が使用されている。各選手に設けられた細かいデータはシミュレーション向きでもあり、アクション向きでもある。横スクロールのトップビュータイプ。シーズンデータとプレイブックなどのチームデータはバックアップできる。

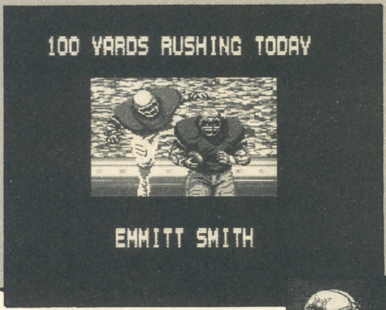


根本康弘

ダラス・カウボーイズってNFLのチームがあるんだが、そこのランニングバック(=走る人)のエミットスミスって人がカッコいいんだわ。今年の3週目まで契約がもめてたがようやく参加。彼が加わるまでは2戦2敗だったからね。自分のアイドルを見つけるのがNFLを楽しく見るコツであろう。

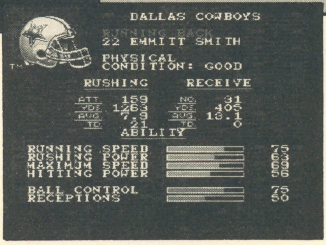


←何しろ楽しいのが試合前のプレイブック選択。チームカラーに合わせてね



- ●容量：12M
- ●ジャンル：スポーツ
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー
- ●プレイ方法：2P対戦可

←何しろ嬉しいのが100ヤード走ったりするとこのような画面が出ること。いけいけエミット
↓何しろ素晴らしいのが個人別データ。きちんと個性有り



じゃんけんフットボール

当たり前の話からスタートする。フットボールは日本では人気が低い。アメリカではメジャーリーグやNBAなどと比べてダントツの人気を得ているのに、日本では「ルールが分かりづらい」とか言われてそのままフォローもなしに終わりである。本当は「分かりづらい」んじゃなくて「興味をひかれない」の方が正しいんだと思うが。それでも最近NFLが日本で紹介される機会は増えている。最も大きいのは毎年8月に東京ドームで1試合だけ行われるオープン戦だろう。見たことのない人は信じられないだろうが、ドームが満員近くまで埋まるのである。今年は試合後半で雷が鳴って何が起きたかと思ったものだ。あとNFLショップの存在も大きい。全国的にチェーンができているらしいし。NFLをよく知らない女の子でもロゴ入りTシャツなんか着ていたりする。さらにアメリカ4大スポーツの中で唯一日本の民放で(日本テレビ)定期放送していることも非常に大きい。そしてわざとらしくここで話が始まるのがTVゲームの存在だ。自分はこのテクモのフットボールシリーズに実は感謝している。なぜならば「フットボールって実は面白いんじゃないのか?」と思い始めたころに、当然のごとくルールが分からなかった。そこで役に立ったのがシリーズ1作目の『テクモボウル』だった。なぜNFL初心者だった自分がこのタイトルを選んだかと言えば、「守備をしていても楽しい」からである。ほとんどのフットボールゲームは守備が複雑で初心者にはほとんど意味が分からない。だが本シリーズの守備は「ジャンケン」なのである。どういうことかといえば、フォーメーションセレクト画面には、「敵に捕られたり失敗しやすいが遠距離を素早く稼ぐ」パスが4つ、「時間をかけて手堅く地道に攻める」ランが4つ、合計8つのフォーメーションがあるだけ。攻撃ターンのプレイヤーがどれで攻めるかを✚キーとボタンで入力、ゆえに守備側には何を入力したのかは知られない。で守備側はどれで攻めてくるのかを当てるだけ。うまく当てれば簡単に敵を潰すことができる。正に「ジャンケン」でしょ。これがうまくできていて、しばしば普通のプレーとトリックプレーが一緒のプレイブック(=フォーメーション画面)に存在するが、普通のプレーかなと思っていると突然、思ってもいないプレイヤーがボールを持っていたりして、本気でだまされることが多い。もう一つこの作品で学んだのが選手名とポジション名。選手は実際のNFL通りなので、ゲームで予習してTVで見る、なんてのをよくやった。ポジションについては、TVでいくら解説してくれても、ゲームで実際に自分の手で扱うことにはかなわない。で、ここが重要なポイントだが、データ面においては本物指向であるのに対して、ゲーム自体は他のフットボールゲームに比べてやけにゲームっぽいのである。反則をとらないし、時間は正確じゃないし、守備はフォーメーションがない。だが、考えてみればその辺のシステムはあったらあったで実はうっとうしいだけなのだ。ゲームとして成り立つための必要最低限のフットボール要素のかたまりなのだ。

そしてそのことはこの新作でもなんら変化していない。ゲームとしてきちんと完成しているフットボール。NFLの専門誌でもしばしばタイトルを見かけることができるのは『テクモスーパーボウル』だけ。初心者でもマニアでも楽しさがわかる。スポーツゲームにとっては大切なことではなかろうか。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

いつの間にかこの欄は言い訳コーナーになっているが、今回は特に言い訳はない。あ、でも少し言い訳しとこ。まずはフォーメーション。トリックプレイが多すぎ。カウボーイズみたいにオーソドックスなチームだって多いんだからもっと地道なプレイを多くして欲しかった。それとあと一つだけ。シーズンゲーム後半戦のコンピュータが強すぎ。自分ではコントロール不可のオフェンスラインが一撃でくずれてしまえばいくらエイクマン(=カウボーイズQB)でもパスはあさっての方向へ飛んじゃうよ。

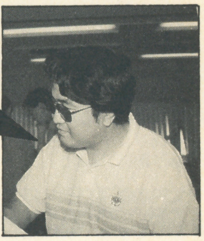
(投入時間／週に8日)



■エニックス■11月27日発売
■¥9,800(税抜き)

ガイア幻想紀

常に斬新で独走的なゲームを開発するクインテットの新作アクションRPG。主人公テムは父親の呼びかけをきっかけにして、世界各地に散らばる古代遺跡を訪ねていく。戦闘はダンジョンなどの特定の場所だけで行われるが、町中などの通常画面でも操作は変わらないので、違和感なくプレイができる。プレイヤーに五感をフル活用させる、FSシステムは必見であろう。

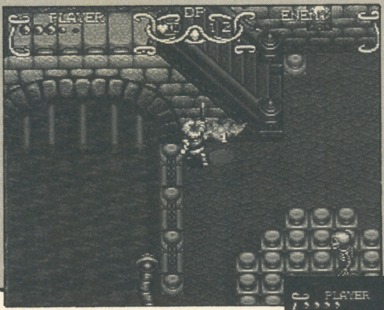


猪野清秀

DOS/Vマシンを更新し、さらに海外ゲーム誌の定期講読を始める。海外ソフトの中にも面白いものはたくさんあるのだが、英語という言葉の厚い壁があるのが難点。文字読み取りソフトとスキャナ、翻訳援護ツールを使えばかなり楽になるだろうが、それらを揃えるには40万はかかる模様。どうにかならないかなあ。



←町や遺跡間の移動はスムースに行われ、敵と遭遇することはない



- ●容量：16M
- ●ジャンル：A・RPG
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：バックアップメモリ
- ●プレイ方法：1P専用

←敵の重さによって、斬られる時のアクションが微妙に異なる
↓戦闘以外にもプレイヤーの五感を感じさせる工夫が。赤く表示される「真っ赤なウソ」



日常の質感の再現を！

すべての物体には重さというものがあり、個体によってその重さは異なる。人間にしても、ひょろひょろの人がいる一方で、相撲取りのような体重の人もいるのがいい例だ。これは誰でも知っている、ごくごく当り前の事である。

さて、それでは平面でしか物事を表現できないテレビ画面の中で、モンスターの重さを表すのにはどうしたらいいのだろうか？　一番簡単なのは「ストーンゴーレムAの体重は1000トンだ！」というように、具体的な数字を一緒に表示してしまえばいい。だがそれは暗直な考えに過ぎないし、見ている側からしても質量感を受け止めることは難しい。むしろ白けてしまうだろう。

次に考えられるのは、グラフィック上でいかにも重そうな描き方をして、見るものに重さを伝える方法だ。通常のモンスターの倍以上の大きさを持ち、鉄の塊のような質量感をしたモンスターが画面上に表れたら、プレイヤーは「こりゃ普通の奴より大きくて重そうだな」と感覚的に感じることだろう。「大きい」という印象はそのまま「重い」という印象にも通じることが多いので、とてつもない大きさを味あわせるという手もある。質量感を兼ねあわせれば効果はさらに大きくなる。

最近発売されたさるRPGで、戦闘画面に表れる中ボスの姿が足しか見えないというのがあった。普通のモンスターが画面いっぱいに収まるのに対して、ボスは足しか映らない。プレイヤーは敵の大きさや重さを知らず知らずのうちに感じ、さらに圧迫感と恐怖感も受け止めているのである。そりゃ、自分の数倍の大きさを持ち、見上げないと全体を見渡せないような大きさをしたモンスターに出会ったら、「こりゃ重たそうだ」と思うに決まってるが。

ところで『ガイア幻想紀』では、プレイヤー自身がゲーム内の主人公と一体化して、五感をフル活用するシステム「FSシナリオ」を採用している。そしてこの「重さ」の感覚、つまり質量感をプレイヤーに体験させるというほんのささいな部分にも、きめ細かな配慮がなされているのだ。

今月の特集のため取材を行った際、『ガイア』のシナリオ・ゲームデザインを担当した宮崎友好氏はこの点について次のように語っていた。

「敵モンスターを斬った時に、重そうな敵は飛び方がちょっと遅かったり、軽い敵だとポーンと飛んでいきます。あまりにも重たい敵だと、主人公の剣を受けた瞬間ググッと動きが止まって、そのあと勢いがついて飛んでいくんです。動きが自然すぎて気がつかないかもしれませんね」

恥ずかしいことに、僕もかなりプレイしておきながら、この点は宮崎氏に指摘されるまで気がつかなかった。思い返してみれば確かにそうだ。コウモリはサクサクと斬れてポンポン飛んでいったが、某所の石像はやたらと重かったような感じがした。剣で石像の動きを押しとどめ、そしてそのままもう一度剣に力を込めて斬り込んだ……身近なもので例えるのなら、非常に重いボールをバットで打つときのような感覚だ。それがあまりにも自然すぎたので、かえって目立たず、指摘されるまでさして気にも止めていなかったのだ。

人が普段生活する中でごく自然に体験するさまざまな感覚。プレイヤーがその「ありふれた感覚」をどれだけゲームの中で感じるかで、主人公と一体化し、ゲーム内にのめり込めるかが違ってくるのである。その点から考えれば、『ガイア幻想紀』は間違いなく合格点をあげることができよう。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

ゲームをプレイしていて楽しいのは、ゲーム中のキャラクタと一体化し、そのキャラクタを擬似体験できるからである。どういう工夫をすればプレイヤーはゲーム内にとけ込めるのか、その答えの一つが『ガイア』にはある。それがうまく働いていたからこそ、アクションRPGの苦手な僕でも熱中できたのだろう。

ただ、今までのRPGに慣れているせいか、武器や防具の買物の楽しさが味わえない所に多少の寂しさを感じた。古代遺跡に関連した武器などが登場してもよかったのではないだろうか？

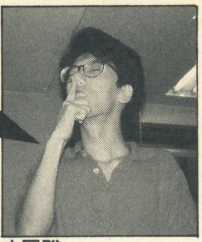
(投入時間／18時間)



■パックインビデオ■11月5日発売
■¥8800(税抜き)

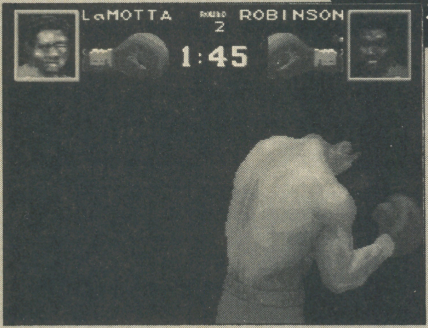
ファイナルノックアウト

3Dビューの対戦型ボクシングゲーム。シュガー・レイ・レナードなどの伝説のチャンピオンが登場する『リングの伝説』モード、自分のオリジナルのボクサーを作り、育てていく『ランキングモード』などがある。十字ボタンとA、Yボタンだけを使用する操作システムはシンプルかつ明快で、対戦相手をぶんなぐる快感を手軽に味わえる。ボクシングゲームでは久々の好作だ。

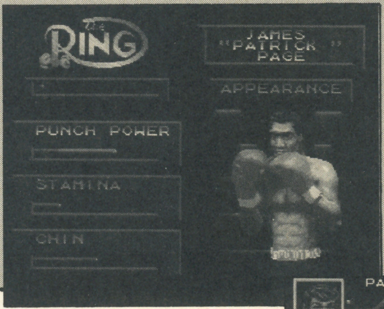


内回聡

「スーパーストII」が盛り上がっているね。細かなマイナーチェンジは悪くないと思うけど、新キャラはつまらない。数が多ければいいというものではないよね。大体、何だ「フェイロン」て(笑)。安直もここに極まれり、て感じだな。笑いも怒りも通り越して、なにやら悲しい今日この頃。



←こちらがKO寸前になると、画面が暗くなる。〝意識朦朧〟の演出(笑)



■容量:8M
■ジャンル:スポーツ
■ROM完成度:100%
■バックアップ:パスワード
■プレイ方法:2P対戦可

←↓ランキングモードでは、試合を重ねるたびにパラメーターにポイントを振り分けることができる。パンチ力重視のマッチョボクサーを作るもまたよし。



演出上手に拍手!

遊んでいると、だんだん「目の前の相手をぶち倒してやる!」という気になるってくるゲームだ。

一例をあげよう。画面に対戦しているふたりのボクサーの顔のグラフィックが描いてある。ラウンドが進み、殴り殴られを繰り返していくと、この顔に変化が起こってくる。ダメージの度合いに合わせて、徐々に〝ボコボコ顔〟に変化していくのだ。

ヒトの本能として、相手の顔がボコボコ顔に変化し始めると、なぜか一層燃え上がってしまい、さらにその顔にパンチを叩き込みたくなる。「ボクシングやってんだから、当たり前だ」といわれればそれはそうなんだが、弱っている相手に追い討ちをかけるように打ち込むパンチは、ヒトのサドとしての本能的欲求を満たしてくれる。こういった類いの快感は理屈ではないのだ。

逆に、自分がボコボコにされ、KO寸前の窮地に立たされてしまうこともある。すると、ゴングまでの時間は一層長く感じられるようになり、容赦なくパンチを打ち込む対戦者が、オニか何かのように見えてくる。ダウンの可能性がでてくると、画面が暗く〝ブラックアウト〟し始め、意識朦朧を表現し出す。こうなると恐怖と不安に拍車がかかり、試合をしたことを後悔さえしはじめる。

つまり、ダメージやスタミナの残り、試合の趨勢などを、非常にうまく視覚的に表現しているわけだ。自分のダメージなど、文字や数値で見せられてもピンとこないが、だんだんと自分の顔が腫れ上がっていくのを見せられると、イヤでも真剣になってしまう。

パンチが当たったときの〝やられポーズ〟もおおげさで気が利いている。「あぁ、パンチが当たるって、こんなに気持ちイイことだったんだぁ」と幸せな気持ちにさせてくれるグラフィックだ。

という感じで、非常に見どころ遊びどころの多いソフトだ。だが、アイデアが光っているだけに、惜しまれるポイントもある。

ひとつ。試合が一本調子の展開になりがちで、1発のパンチの重みがなさ過ぎる。6ラウンドフルに戦い、お互いに何百発のパンチを決め合っているのに、判定勝負になってしまうのは納得がいかない。操作系をシンプルにするためにパンチの強弱を付けなかった、というのも判断のひとつだと思うが、パンチの威力にメリハリがついていれば、一層の緊張感が加わったと思う。

ひとつ。ラウンドの合間のインターバルでダメージが回復しすぎる。スタミナが復活するのはわかるが、顔の腫れまで引いてしまうのはヘンだ。「あれだけ打ち込んだ俺のパンチは何だったんだ」という徒労感を感じてしまう。

これらのポイントはゲームのバランスに関わってくることなので、すべてをうまくまとめるというわけにはいかないのだろうが、惜しい。

ボクサーのまどろっこしい動きや〝ガードより打ち合い〟といった感じの試合展開は、実にアメリカらしい。ミドル級以上のボクシングなんて、おおよそそんなもんだ。ここにあるのは東洋人中心のフライ級のボクシングはなく、巨漢のアメリカ人が打ち合う、豪快な〝BOXING〟なんである。

そうそう、〝必殺パンチ〟というものも用意されている。1ラウンドに1回しか使えないが、決まると相手に大ダメージを与え、観客が〝ワーッ〟と沸く。この〝ワーッ〟を聞くと、「一気に倒しちゃる!」という気にさせられる。まぁ、演出が上手なこと。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

例えば選手の〝ボコボコ顔〟や観客の〝ワーッ〟をどの項目で評価したらいいだろう。BGMやグラフィックか? それではちょっとニュアンスが違う。仮に「演出アイデア」という項目があるなら、そこで満点をあげたいのだが、この評価表では隔靴掻痒だな。アメリカのボクシングゲームというのは、どことなくユーモラスで好きだ。選手のやられポーズなどのアクションひとつとっても、見ていて飽きないものがある。いいなあ。2P対戦はあまりプレイできなかったが、対Cより盛り上がれそうだ。
(投入時間・5時間)

USERS'EYES

ユーザーズアイ

HOT GAME REVIEW【番外編】

読者レビュー

新作のレビューが少ない！　まあ少々古くてもいいけど、FCディスクは勘弁。せめて入手可能なものにしてくれ高野浩明。

MD エコー・ザ・ドルフィン

●セガ●¥6800（税抜き）●ACG

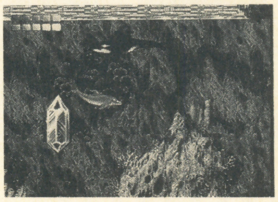
文・東京都　外山雄一

海に、空に、氷山に！共鳴するエコーの歌声に、君は何を感じる？

ゲームにおける「意外な展開」とは何か？　勿論、予期せぬ出来事が起こることだったりするが、最近のゲームには「意外さ」があまり見られない。悪の大魔王（又は組織、異星人など）の姿がゲーム序盤からチラホラし、それらを倒すことが最終目的のように見せかけておいて、実はもっと強大な最終ボスを倒して平和が戻る……とか、死んだと思ったボスキャラが実は生きていて……などという展開のゲームがあまりにも多すぎる。ゲームシステムや見た目も大事だが、ありがちなシナリオのゲームは後々プレイヤーの心の中に残らない事が多い。

そこでこの『エコー・ザ・ドルフィン』だ。このゲームを見ると、ついついイルカの素早い動き、海の表現の美しさ、などに目が引かれがちだが、エコーの魅力はそこだけではない。無論、アクション部分のクオリティの高さは他に類を見ないがここではあえてそのシナリオに着眼してみたい。

エコーは「竜巻にさらわれた家族を探す」という目的のために手掛かりを探すのだが、その過程で××を×えて、××へ××への大冒険が……ああッ！　書けない！　書きたいのだが、書くとプレイ時の衝撃が薄れてしまうッ！　未プレイの人々のためにも、やはり内容に触れるのはやめておこう。というのも、私はこのソフトを単なる海洋アクションゲームと思ってプレイしていたため、そのあまりに意外な展開に感動すらおぼえてしまったからだ。ゲームの展開でこれほど驚いたのは、『FFI』、『ドラクエIII』、『ヒットラーの復活』などの時代以来だ。自分が何故これほど驚いたか？　ということを考えていくと、アクション部分のクオリティの高さ故、シナリオまで注意が向かなかった？　という結論に達した。つまり、これだけイルカなどの動きに力が入っているのだから、他（シナリオ）には力が入っていないだろう……と最初に決めつけてプレイしていたようなのだ。ゲームのスタッフがそこまで考えて制作していたかどうかはわからないが、彼らにいい意味で騙されたのだ。しかし、これほどまでに気持ちよくプレイヤーを騙すゲームも珍しい。アクション部分の敷居は高いものの、脳のこれまでに使わなかった部分を使うタイプのゲームなので、リアルタイムゲームが苦手だった人でも楽しめるかもしれない。そして、きっと心に残るゲームになることだろう。



→実際、海中の美しさやイルカのアクションを楽しむだけでも価値アリ

私の評価表

海の表現	A
サウンド	B
スピード感	A
意外性	A
グラフィック	B
操作性	B

総合点 90

選評　「海がキレイ」「イルカがカワイイ」というだけでも買う人がいるってのに、まさか意外なストーリー展開が待ってるとは!?　でも難しくて見れない…。

GB ゴッドメディスン

●コナミ●¥4500（税抜き）●RPG

文・神奈川県　土橋博樹（22歳）

面白半分でやって見たら、意外や意外。こんな設定もあったのか。

皆さん。どんな気分でRPGをやっているだろうか？　本当に感情移入して、勇者のつもりでプレイしているのか？　それとも、小説が映画を見ているように、勇者の冒険を眺めている傍観者としてボタンを叩いているのか？

正直言って、僕は後者の方である。傍観者の感覚でプレイしているのだ。

だから、このゲームを知った時、僕は、「新鮮な感動が味わえるかもな」と、面白半分で思った。

しかし、ソフトを買ってプレイして見たら…面白半分の思いが確信に変わったのだ。

難しい言葉が一切使われておらず、ストーリーもなかなか練り込まれていた。バトル画面もアニメーションがふんだんに使われて、なかなか迫力があった。

武具の売買でも、その威力や強度が数字で示されていた為に余計な買い物をせずに済んだのだ。

まさに至れり尽くせりと言えそうだったが、次のレベルアップまでいくつ経験値が必要になるのかがわからなかったのが唯一の不満だった。慣れてくれば、レベルが上がった時の喜びがそこらのRPGより素晴らしいものになるのだが。

あれこれ述べたが、僕は「傍観者自身がRPGの世界を旅する」と言う設定にひかれたのだ。ストーリーが進むにつれ、主人公3人がゲームの勇者と同じように考え、行動し、時には迷い、悩みながらも、2つの世界を救おうと戦っていく。モンスター側の事情もあれこれわかって来て、様々な謎に迫っていった時、少年達は真の勇者として、魔王に立ち向かっていく。中盤以降から、スクウェアのあの3部作の一つにストーリーが似てくるが、エンディングを見た後、他のRPGにはなかった感動が込み上げて来たのだ。それは……

『RPGは、もともとは冒険の世界で旅をしてみたい、強くなりたいと言う夢を見せるために作られたゲームだ。このソフトは、その夢そのものを僕たちに見せてくれた、原点とも究極とも言えるRPGだ。』

最後に、これをプレイしたら、恐らく1時間はRPGをやる気が起きなくなるだろう。それ程このソフトは、僕達に感動を与えるのだ。



→3人の小学生がゲーム中ゲーム『ファントム』の世界に入り込んでしまう

私の評価表

オリジナリティ	A
ストーリー	A
サウンド	A
操作性	B
バトル画面	A
熱中度	A

総合点 95

選評　細かいけど、1時間といわず1年ぐらい他のRPGが出来ないと言って欲しかったな。ウソでもいいからさ。気持ちだよ気持ち（←やな大人）。

※募集要項…①本文は19文字×50行、②ソフトのウリになるキャッチコピーを19文字×2行、③自分で選んだ6項目についてABCの3段階で評価、④ゲームの総合点を100点満点で。
採用者には謝礼品を差し上げます。〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 Hippon Super！編集部ユーザーズアイ係まで。

サリーのバリウム飲んで100Mメートル!

ウッシー/ちがうって。俺ヨッシー。今月はサリーのねえちゃんがおやすみです。いまごろは別府の病院で精密検査の真っ最中。あんなことやこんなことされてるんでしょうかねー。ヨッシー/

❋前号の「人生四十八手」は面白かった。小田茜ちゃんは結構ファンでいろいろ知ってるつもりだったけど年上が好みなのは初めて知りちょっとうれしい気がしました桑江山先生もいい所をずばずばついてくれて茜ちゃんのいろいろな面が知れました。これからもがんば。

(神奈川県　広畑秀彦　18歳)

ウッシー/じゃなくって。サリーのねえちゃん、よかったね。しかし今月はサリノビッチ・ツユキンスキーだもんね。なに考えているんでしょーか。来月は無事復活出来るか?ヨッシー/



↑はげましのお便り受付中。ヨッシー/

Reader's FREE TALK



←ディスクライターもデカイのが敗因だからねえ。㋐
大阪府　天空ゆきのじょう　16歳　♀

さて今月はカリ先生もおやすみなので、読者の皆さんからのお便りを大特集。できるだけたくさんのっけましょーね。それでは最初の方どーぞ。㋲

❋最近、ゲームのアニメ化、まんがのゲーム化が多すぎる。どちらもそれぞれのイメージをくずしているし、くだらねーものばっかだ。アニメ、まんがをもとにしたゲームはキャラクターだけ借りて作ってるものばっかりだし、そんなことやってる暇があったらオリジナル作ったらどーなの?ほんとにもう客なめてるよなー。皆さんどうおもいます。

(岐阜県　松浦鯨　もうすぐ18歳)

馬鹿高い版権料払っても知名度高けりゃ問屋の受注も取れるし、マニア心くすぐる仕掛をちょこっとしとけば、ゲーム性は二の次でもたいして文句も言われんでしょー。と思っている制作者がいないわけではない。流通にもユーガーにもマスコミにも問題はある。いずれにせよお金払っても満足できる完成度があればいいじゃんということろに落ち着くか。いやいかん。問題の本質は違うぞ。㋲

❋前号のTVゲーム大予言の「我々はふたりの父の子である」は大変興味深く読ませてもらいました。これまでの業界に対する見方が変わりました。理念の異なる企業の未来に関心がわきました。

(岡山県　鷹取敏広　19歳)

いやー、さすがヒラ坊。評判よかったすよ。また書いてね。「ゲーム業界相姦図'93年度版」とかさ。㋲

❋成沢大輔が聖剣伝説2のレビューをやったのはダビスタ2のレビューをする伏線とみた。

(千葉県　米山匿名　20歳)

うーむ。鋭い/と言いたいが10点満点でも100点つけそうなので、みったんがやらせないと思うよ。㋲

❋最近の女子高校生にはギャンブラーが多い。学祭の準備の最中に年末ジャンボ宝くじや競馬などの話がとびかうとは。やはり女所帯とはこんなものか。もっとえげつない話も多々あるが恥なのでやめる。これにて御免。

(愛知県　水谷明子　18歳)

最近のじょしこーこーせー…じゅる。こら徳永。気をたしかに。㋲

❋64ビットハードには正直いって反対まだスーパーファミコンで十分だと思う。それよりもまずソフトの充実をはかるべきだ。

(福岡県　白垣章一郎　19歳)

❋それにしても凄いゲーム機がぞくぞくでるみたいだけど、どうみても子供が買えるような価格ではないし、やはりターゲットは大人なんだろうなと思います。僕ははっきり言ってそんな高いお金払ってまでゲームをやるかと思う反面、もっと価格が安くならないかなーとも思う。編集部に新しいハードがきたら是非詳しく紹介してください。

(岩手県　芳賀賢一　26歳)

たしかに新ハードの一連の動きに対しては賛否両論です。間違いないのは技術の進歩は誰にも止められないということ。そして面白さの本質と技術の進歩とは何の関係もないこと。ゲームがいまのところ面白さの最先端のかなりの部分を担っているのは真実だけどたとえばあと5年後、いまとまったく同じような形で僕らはゲームとつきあっているのでしょうか?㋲

❋たまには表紙に男のタレントを使ってほしい。女だけじゃつまらない。

(石川県　古屋達典　18歳)

あのな。それでアンケートのとりあげてほしいアイドルのところに井出らっきょと書くわけだな。そーか。そーか。もうわかった。㋲



←ですからあれはカップルじゃなかったんだってば!!㋐
山梨県　篭連しあ　18歳　♀

DESK TOP

閃ウッシー/　つーわけで、サリノビッチ・バリウムスキーねえちゃんの代打、俺ヨッシー。さてここで問題。私はだれでしょう?

ゲーム音楽の評論を大募集!!

さて、「トルネコの大冒険」のトロンボーンが昼も夜も頭のなかで鳴り続け、邪魔で邪魔でしょうがない今日この頃、皆様いかがお過ごしでしょうか。私は平気です。

常日頃イシノ氏やアサノが「テクノの部屋」で好き勝手なことを言っているのにストレスを感じているあなた、この機会にあなたが言いたい放題に書いたゲーム音楽論を応募してみませんか?　お題は自由です。「いくらサンプリング音源が8個ついたってメモリーの都合もあるんだからそうそう良い音ばかり使ってられないわけで、その結果「ホエー」と異様に耳に付くストリングス系やフォーン系の音がマンエンして鬱陶しいからオープニングとエンディングと効果音だけ作ってもらえばもう結構//こっちは勝手にウォークマンで好きな曲を聴かせてもらうからさー」という扇情的なものでも、あなたにとっての「あるべきゲーム音楽の姿」というものでも何でも結構です。優秀者にはCD券かビール券、どちらかお好きな方をプレゼント。ご応募お待ちしております。

おたよりはすべてここ　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社 HiPPON SUPER!編集部「FREE TALK REMIX」の係まで。掲載者には特製テレカ!

LK MIX

Maker's FREE TALK

ウッシー／　だからそれはもういいって。本当は私はアサノだ。編集部で「もっとも読者からのリアクションが少ない」私が後半担当するのでよろしく。腕がなるじゃんかあ／　ヨッシー／（よしなさいって：回顧）　㋐

✹ねえ、サリーさん。自分のハガキが載った時ってどんな気持ちなんでしょうか？（新潟県　翔羅勇莉　12歳♀）

こんな気持ちだよ、ほら。こーんな。でもサリーじゃないんだよ俺だよアサノだよ。がはははははは。わかった。悪かったよ泣くなよ。　㋐

✹いとこの家に行ったらその友人が持って来ていたもので…思ってたよりすごくなかった（何が）っていうか。その友達も「同級生」のほうがスゲーぞって言って…でもそれって18禁じゃ…。そんな奴と友達やってていいのか？

（神奈川県　高城せいか　推定18歳）

エンジン版だからそんなにすごくないのであって98版なんか○○○が××× で□□に××なんだぜと言ってもどうせ禁止語ばかりでせんないこと。㋐

✹11月号のHIP・ON／（白黒）に載っていた加藤さんはじめダークロードでお困りのみなさん「ダークロード」の攻略本はこの世にありません。うちに切手300円分をおくってくれればデータ集をお送りします。あと、カセットテープと送料200円をおくってくれれば全音楽をダビングしてさしあげます。どなたでもどうぞ。とフリートークにでものせてください。（〒242神奈川県大和市福田5-24-25　加藤英介）

げにありがたきはヒッポン仲間かな、と日記には書いておこう。　㋐

✹佐伯MARIさんってどんな人か教えて下さい。絵柄から言って色っぽい主婦の方なのでは？（略）★信山★しんざんさんの住所と本名を教えて下さい（略）★11月号のNICOさん、お返事さんきう（略）★やいっ／大沢洋介っ!!（略）勝負しろ／（略）★やい、大沢洋介／そしてANNA!!勝負だ／（略）★妹尾由香里様ー¥お手紙でいろいろ教えていただいてありがとうございますー。しぶりんですよ、ごまちゃん!!（略）（いろんな人達から抜粋）

やめなさい君達／　私信でここを占拠するつもりなのかい？　㋐

✹オレが小学生の時、ヘンな奴がいた。さるのような顔をしていたのでさると言われていた。（中略）中学生になる前に転校してしまったが、今思うとあいつのしょう来がとても心配だ。

（香川県　マーシー　14歳）

心配なことはもう一つ。14になっても「将来」と書けぬ君のしょう来。㋐

✹飲み代にお金が消えてゲームが買えない。　（香川県　兼田貴章　22歳）



➡Photoにつまづかぬ者は幸いである。実物はさー。まあいいか。㋐　栃木県　ゆりーす　14歳　♀



←岐阜県　松浦鯨　18歳　♀
両新以外に期待できないってのが何とも…。ねえ…。㋐

ほら、ここにも一つ心配が／　㋐

✹徳永さんと一度ストⅡがやりたい。サムライ・スピリッツでも可。

（埼玉県　田口宙　12歳）

君が右手を使わないなら受けて立ってやってもいいぞ。　徳

それでも負けたり…うっ。（死）　㋐

✹郵便料金の値上げは別にヒドイなんて思わない。だって41円で私の「欲望」を運んでくれるんだもの。郵便配達の方を見かけるといつも心の中で「ごくろう」とねぎらいの言葉をかけ、「私の下僕」と呼んでいます。

（宮城県　稲井奈美　22歳）

そして郵便局は「下僕の館」でありポストは「トランスフォーマー」。郵便受けは「お楽しみショー」で、もはやアウターワールド。　㋵

✹最近困った事に伝言ダイヤル（Q²）にハマッてしまっています。毎月数万円の出費になってしまい（中略）まあ女友達は何人かできましたけどね。高い授業料でした。というわけでGAMEはホコリをかぶっています。つづく。

（神奈川県　K.T　26歳　会社員）

あまりの内容に思わず中略と匿名をかけたにもかかわらず「つづく」とは?!

次回、実名公表か?!（つづく）　㋵

✹先日“HIPPONとおぼしき”ゲームをを呼んでいると、ニューソフトのところに「PC－CD■（仮）日ペンの美子ちゃん■がくぶん総合教育センター■発売日未定」と!!　うそでしょお?!　…と思ったところではっと目が覚めました。…ふう、夢か。しかしPC－CDというあたりが怪しいっす。

（広島市　小泉秋歩　推定22歳）

秋歩さんも指摘するとおり妙に色っぽい美子ちゃんを育てるゲームだったりするとキモチいいかも。また来月。㋐

今月のお題目　思い出すたび赤面する思い出

♬人はーみなーなやみーというー友を荷担いてーゆくーものさヤッホーヤッホー♬必ずしも歌っている場合ではないのですが、「今思い出しても頬を染めてしまう思い出」というのは誰しもあるハズ。そんなものをちょっと聞いてみました。ちなみにアサノのは、「4歳の頃、七三分けの形に前髪を切って横分け横分け　と言ってはしゃいだことがある」です。むむ。

東京都新宿区の匿名希望（20歳♀）さんは「ある日お弁当屋さんで順番を待っていると、足元を10円玉が転がってるじゃありませんか。私は拾おうとして手にとりました。…しかしそれはゴキブリだったのでした。」もはや走って逃げてもムダ。また来月。



ゲーム業界のエクタミネーターけつかいろう先生にお便りを出そう!!　サイン入りの返事がきっともらえる!!

凹♪人はーみなー希望ーというーバケツを一かぶって一前が一見♪見えない時でも、妖精に助けてもらうのもまた嗚呼人生尓。（アサノ）

ゲーム音楽論・番外編

只隈氏を囲んで、久々のGM放談

In a Techno Room

テクノの部屋

④

今回この部屋に遊びに来てくれたのは、『ヴァルケン』や「Ⓟの人々」の作者として知られる只隈圭介氏（ex.メサイヤ）。この人、業界屈指のテクノ野郎なのだ。

『ヴァルケン』でやりたかったこと

アサノ：『ヴァルケン』のサウンドはよかったですよ。

只隈：ほんとはね、ああいうゲームにＢＧＭはいらないと思ってたんです。無線の音とか、ヘリコプターの音とか、そういうものだけを強調した方がずっといいんじゃないかと。

イシノ：金属的なイメージね。

アサノ：キャタピラの音とか、印象的でしたもんね。

イシノ："工業的な音(インダストリアル)"ね。

只隈：そう、あれはインダストリアル・ゲームにしたかったんです。工場のカタカタカタ……って音をシークエンスパターンにしたり、ドアの閉まる音を曲に盛り込んだり。

イシノ：そういう、ゲームのイメージから音を作っていくアプローチって、もっとあってもいいよなあ。

只隈：あと『ヴァルケン』で考えてたのが、設定は未来なんだけど、主人公が大昔のハードロックが好きで、ディープパープルとか聞いてるという（笑）。「地獄の黙示録」でドアーズ使ってたみたいな感じでね。

イシノ：それはお洒落だなあ。わざとラジオの音みたいにしたりして。

只隈：そうそう。ＣＤ－ＲＯＭなら出来たと思うんだけど。ただほんとはね、ゲーム音楽って、印象に残るのは最初と最後くらいで十分、あとはおぼえてないんだけど、遊んでる時は雰囲気が盛り上がってる、そういうのが理想だと思うんですよ。それに、最近は作ってる人がゲーム音楽しか聞いてないってのが多過ぎて。……元ネタってあるでしょ？　せめてそれくらい聞いてみるとかさ。

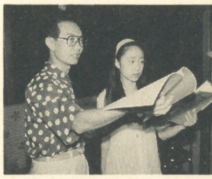
アサノ：「ゲーム音楽の母」、またやりましょうか。



Game Music Topics

東京郊外で神谷明さんと椎名へきるさん出演の『バトルマスター』CDの録音が行われた。このCDは神谷さんも出演のドラマ編とへきるちゃんの歌で構成される完全録りおろしで、11月24日に東芝EMIから発売される予定。ドラマも歌も会心の出来ばえだ。

ゲームはなさるんですかとの問には神谷「子供よりも上手く出来ない事は親の沽券(こけん)にかかわるもので（笑）、やらないことにしています」とのこと。今一番ノッている声優さんたちによるこのＣＤ、要注意である。出演者のサイン入り台本を３名に進呈。乞う応募。



←コンビネーションも完璧な神谷さんと椎名さん

お・知・ら・せ

今回は各コーナーお休みしましたが、「ああキ○チガイ」とか、ちゃんと続きます。ゲームサウンドに見る壮絶な聞き違いの数々、投稿待っとります。

さて、本題の「ゲーム音楽論」の方は、毎回ジャンルごとに数本のソフトを取り上げ、音がゲームにどんな役割を果たしているかを考察していきます。

●あて先：〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON編集部テクノ各係

New disc/今月の新譜

アレサ～魔法人形のレクイエム～

日本コロムビア COCC10996 ¥2800
ＳＦＣ版の曲と、オリジナルドラマを収録。エンディング曲には、隠しアイテムの手がかりが……。

ウィザードリィ外伝Ⅲ　闇の聖典

日本コロムビア COCC11006 ¥2800
シリーズ最新作の音楽を、モスクワ・モスフィルム・オーケストラの演奏で収録。重厚に迫る。

GUNSTER HEROES MUSIC CD

パイオニアLDC（品番不明）¥3000
全曲、豪華スタッフによるオリジナル・アレンジヴァージョンで送る。T-SQUAREの本多雅人が参加。

ラングリッサー　光輝の末裔

（レーベル不明）TOCT-8181 ¥2800
オリジナルのほか、イメージ曲やヴォーカル曲を多数収録。留守録メッセージ等の付録も充実。

ファルコム・エンディング・コレクション

キングレコード　KICA-1132～3（２枚組）¥4200／ファルコムの人気ゲームの数々から、エンディング曲をオリジナルとJ.D.K.BANDによるアレンジで各ＣＤに収録。

コナミ・アミューズメントサウンズ'93・・・秋

キングレコード　KICA-7620～1（２枚組）¥3200／マーシャルチャンピオン、メタルフィックフォース、プレミアムサッカー全３編収録。

KONAMI GM HITS FACTORY Ⅱ

キングレコード　KICA-1131 ¥2800
要望に応える、シリーズ第２弾／収録13曲中、NEW MIXされた６曲が最大の聞きもの。

交響組曲シャイニングフォースⅡ

パイオニアLDC（品番・価格不明）
メガドライブのシャイニングフォースⅡから、全曲オリジナルアレンジの交響曲バージョンを収録。

聖剣伝説2 SECRET OF MANA

ＮＴＴ出版　N30D-021 ¥3000
全１曲にまとめられた、壮大なアレンジバージョン。書店、玩具店での販売あり。

餓狼伝説2

キングレコード　KIVA-172 ¥9800
テレビ放映されたスペシャル・アニメに、オリジナルシーンを追加収録したアニメ・ビデオ。



イシノ
パソコンの買い替え引き続き検討中。Hソフトやるのにも、もう遅くて遅くて

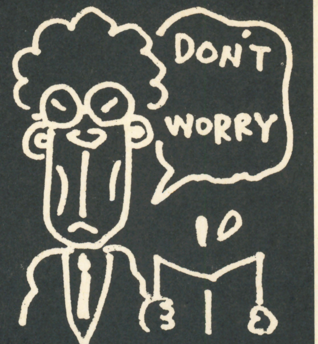


アサノ
新ハードラッシュにMac購入計画見直し中。98はおろかエプソン型落ちの線も!?

●連載第19回

ドント・ウォーリー内田の 海外ゲーム雑誌の正しい読み方

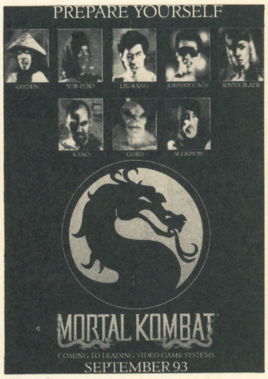
HOW TO READ THE GAME MAGAZINE FROM OVER SEAS



イギリスの新聞で、セガのゲームが目に障害をもたらすと報道されたそう。でもこれ、まったくのウソ。単にソニックがあまりに人気者なんで、いじめたくなっちゃったらしい。イギリスってば紳士の国なのに、大衆紙だけはパンクスなみに過激なんだから。

実写取り込みというと、手間と容量がかかるわりには、日本ではあまり有り難がられない表現方法。でも海の向こうの、日本の25倍の面積があるような国では、またハナシが違う。

ミッドウェイ社の『モータルコンバット』は実写取り込みのキャラクターを使った格闘ゲーム。アーケード版はストIIに迫る勢いの大人気だった。ただ、その人気の秘密は、実写取り込みだけにあったわけじゃないようなのだ。



←これは『モータルコンバット』の雑誌広告。9月に4機種同時の発売。日本でも12月17日に4機種同時発売だ

『モータルコンバット』〝心臓はどこいった〟騒動

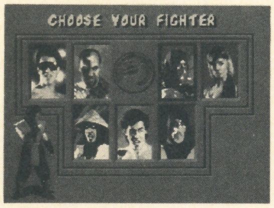
登場キャラのひとり、KANO（加納という日本人らしい）。フツーに闘っているぶんには何てことはないのだけど、コイツは凄いフィニッシュブローをもっていたりする。敵に最期の一撃を加えるときに、〝究極神拳〟なる隠し必殺技を入力すると、ド派手なジャンピングパンチを繰り出す。すると、敵は血まみれになって倒れ、KANOはなんとまだ動いている敵の心臓をもぎとり、勝ちポーズをキメるのだ。

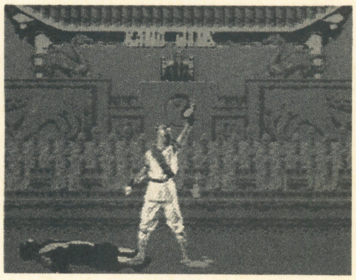
同じ勝ちポーズでも、女の子がピースサインをする日本の格闘ゲームとはワケが違う。もちろん、KANOだけでなく、他のキャラもその手のバイオレンス技をもっている。『モータルコンバット』の大人気の裏には、こんな激しい〝恐怖シーン〟のインパクトがあったようなんだ。

当初は純粋にゲーム性や実写取り込みのインパクトの問題かとも思っていたけど「肉を食っているやつらですから」とは、アチラのゲーム雑誌編集者の弁。この人日本人だけど（笑）。

確かに〝肉を食う〟という民族性（笑）の違いもあるのかもしれないけど、一方でアメリカのオトナは、特にメディアに載ったこの種の〝暴力シーン〟に敏感に反応する。子供に対する悪影響が心配らしいのだ。なんせ、例えば映画の場合、暴力シーンの有無によってかなり細かい年齢制限が行われているほどで、『T2』や『ジュラシックパーク』などでさえ、13歳以下では親と同伴でなければ入場できないほどなのだ。「銃で撃つのはいいが、刀で人を斬るのは残酷だからダメだ」との理由で日本映画が規制を受けたという信じられないようなハナシもあるので、アメリカ人のその辺りの感覚には、いまイチいびつなものを感じるけど、とにかく、年齢制限はある。

で、アーケードゲームで人気が出れば、家庭用に落ちてくるのは、もはや世の常。ということで、9月にスーパーNES、ジェネシス、GB、GGの4機種で同時に移植・発売された。しかし、とかく風当たりの強い最近のゲーム業界。〝血がドバッ〟のこのソフトを臆面もなく発売して涼しい顔をしていられるワケもない。





↑格闘モノとしてのできはともかく（笑）、コワーイBGMや不気味な雰囲気の統一感など生まれはやはりアメリカンて感じ

←タイム誌に掲載されていた心臓もぎとり写真。言われてみれば、あれが心臓かな



ble and telephone companies. He has announced plans to sell a new version of the Multiplayer that plugs directly into a coaxial cable, where it can serve both as a cable TV and VCR controller and as a gateway to the information highway.

equipped players anywhere in the world over ordinary telephone lines.

John and Shelly Bain already have a

TOO VIOLENT FOR KIDS?

JOHNNY CAGE KILLS HIS VICTIMS WITH A BLOODY, DECAPITATING uppercut. Rayden favors electrocution. Kano will punch through his opponent's chest and rip out a still-beating heart. Sub-Zero likes to tear his foe's head off and hold it up in victory, spinal cord twitching as it dangles from the neck.

Renegades from the Late Late Movie? No, these are characters from Mortal Kombat, America's top-grossing arcade game last year and the focus of a growing debate about whether violence in video games has finally gone too far. The issue came home for millions of parents and kids last week when Acclaim brought out four new versions of Mortal Kombat designed to play on the Sega and Nintendo systems found in some 50 million U.S. households.

Sonya Blade Her brutal specialty is blowing the "burning kiss of death"

1 Kano attacks Scorpion with a deadly flying punch

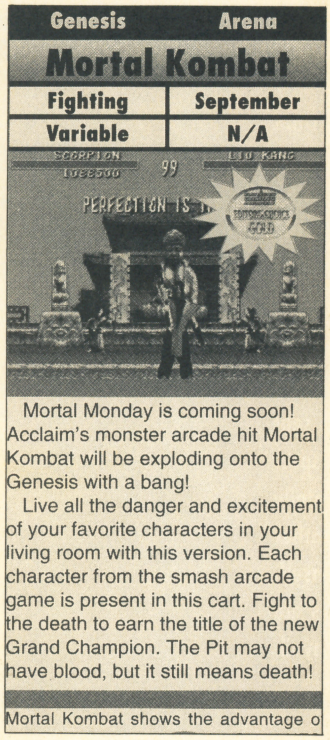
To head off complaints, Nintendo chose to tized blood in its versions and replace the so- moves with less realistic endings, although the still pretty brutal. Sega decided to use a warni parents that the game is not suitable for childr few expect that to have the desired effect. founder of a U.S. consumer-advocacy group, dren's Television, believes that the labels wil the game more attractive to kids: "It's a war dren that tells them, 'This is what I want.' "

Mortal Kombat is not the first violent vide the worst. In Night Trap, a controversial com that plays on the Sega system, five scantily stalked down by bloodthirsty vampires who li

MORTAL KOMBAT® THE COMIC BOOK© 1993 MIDWAY® MFG. CO.

TIME, SEPTEMBER 27, 1993

←〝子供には過ぎる暴力性？〟との見出しでタイム誌のモータルの記事。やはり警告シールで逆にキッズが〝買い〟に走るのではないか、と予想（笑）。これじゃせっかくの自主規制も痛し痒し



Genesis	Arena
Mortal Kombat	
Fighting	September
Variable	N/A

Mortal Monday is coming soon! Acclaim's monster arcade hit Mortal Kombat will be exploding onto the Genesis with a bang!

Live all the danger and excitement of your favorite characters in your living room with this version. Each character from the smash arcade game is present in this cart. Fight to the death to earn the title of the new Grand Champion. The Pit may not have blood, but it still means death!

Mortal Kombat shows the advantage o

ということで、任天堂バージョンでは心臓はもちろん、血もカット。セガの方は〝13歳以下には良くないですよ〟という保護者に対する注意書をつけて発売、ということになった。12月にやはり全機種同時で発売される日本でも、この処置は踏襲されるようだ。

でも「13歳以下云々」の記述というのは、逆にいえば「かあちゃんたちには内緒だぞ！（ファミコンウォーズの節で）」とキッズに呼びかけているようなもので、子供の購買意欲をそそってしまうのではないか、という危惧（笑）もある。

案の定、キッズの味方であるゲーム雑誌を見ると、スーパーNES版のレヴューでは「心臓をどこへやったんだ、コラァ！」というブーイングが渦巻き、ジェネシス版の方では「これがジェネシスのアドバンテージ（利点）だァ！」と勝ち誇ったかのような発言が見られる。点数もジェネシスの圧勝である。

ウーム…。やっぱり、肉を食ってるからなのかなあ。

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「出雲国譲り」篇

by健部伸明

遙かなる古代、幾多の国々が興亡し 神々は覇権をかけて、互いに争った

日本は、今でこそひとつの国だが、もちろん無限の過去からそうだったわけではない。かつては、群雄割拠の多元国家連立状態だったのである。大和朝廷が、畿内から日本全国へ征服の手を伸ばす前、日本列島にはたくさんの王国があった。

どのくらいの数の国があったのかというのは、いまいち定かではない。ぼくが現在まで把握している大国は、本州最北端の津軽、北陸の越、山陰地方の出雲、そして九州の四つである。もちろん、関東や瀬戸内海沿岸なんかにもあったと思われるが、充分な資料が集まっていないので、今回は触れない。ごめんなさい。

黒曜石の石器文化を誇っていた越の国が、青銅器の矛を身につけた出雲によって征服されたことは、ヤマタノオロチの回で話した。今回はその出雲が、〝弥生革命〟の犠牲になる物語である。

前にも何度か言ったけれど、〝弥生革命〟は西から始まった。弥生の侵略軍たる〝天つ神〟たちが、九州と半島との間に陣取り、最新テクノロジー(鉄器)を駆使して、列島を攻略していったのだ。だから、一番遠い地に国家を構えていた津軽は、その革命に対してもっとも長く抵抗を続けていたのである(津軽の話は、また今度)。

『古事記』とかを見ると、この海峡国家は〝海国〟または〝天国〟と称していたらしい。その歴代の統治者の中に、アマテルという名の女王がいた。後の天照大御神である。彼女は列島の軍事支配を狙い、自分の息子にその地を治めさせようと、画策を始めた。そして、そのターゲットに選ばれたのが出雲である。

しかし出雲は手強かった。二度まで送った使者が、出雲のあまりの居心地のよさに懐柔され、帰ってこなかったのだ。二人目の天稚彦などは、現地で妻帯し、三人目の使者を弓矢で射殺した。

むろん、おさまらないのは〝海国〟である。アマテルの後ろ盾となっていた高木の神は〝返し矢〟の呪法をもって、裏切り者の天稚彦をうち殺した。

天稚彦の葬儀には、〝天つ神〟側、〝国つ神〟側の双方から、多くの参列が集まったが、ちょっとしたハプニングによって、その葬儀もメチャクチャになってしまった。生前親しかった〝国つ神〟のアジスキタカヒコネの姿が、〝なぜか〟死んだ天稚彦そっくりだったのだ。アジスキタカヒコネは、死者に間違われたことを腹に据えかねて、喪屋を斬り伏せ、蹴倒すという暴挙に出たのである。死んでからも報われぬ、天稚彦であった。

さて〝海国〟が最初の使者を送ってから、この間ゆうに十余年。事態を重く見たアマテルは、参謀思兼らの勧めに従い、決して懐柔されないような意志力と武力を持った男を選びだした。その名をタケミカヅチ。雷神であったとも、剣を象徴した神であったともいう。

ともかくタケミカヅチは、出雲の浜辺におり立ち、手にした剣を逆さに砂浜に突き立てた。そしてその剣の穂先にあぐらをかいて(!)、出雲の領主に問うたのである。「天照大御神が、高木の神の命を受けて、われをここへ遣わした。大御神は『汝が今治めているこの国、この後わが子が治めるものとする』と、おっしゃられている。あなたの御意見を、お聞きしたい」

いやはや、なんとも強引かっとんでもない要求である。

しかし出雲の領主は、簡単にはそれを拒みきれなかった。おそらく、青銅器と鉄器の、圧倒的なまでの軍事力の差をかんがみた結果であろう。

ちなみにこの領主、大国主であったと記されている。しかしボクは、大国主というのは出雲領主の襲名であると考えている。したがってこの男が、必ずしもあの神話的なオオナモチである必要はない。

さて領主は、これについては自分だけでは決められないので、息子たちの意見を聞きたいと答えた。

タケミカヅチは、遊楽中だった長男コトシロヌシのところへ、すぐさま部下のアメノトリフネを派遣した。ふたりの会話は、書物に詳しくは記されていない。しかし、結論から言って、コトシロヌシは海国の要求を呑み、隠遁してしまったのだ。殺されたということも考えられる。

怒ったのが、もうひとりの息子タケミナカタだ。彼は武力で勝負をつけようと、タケミカヅチに相撲を挑んだ。しかしその瞬間〝天つ神〟の手は、まるでターミネーター2のように、氷の刃と化したのである！　ビビったタケミナカタは、手を放してしまう。〝天つ神〟は、いともたやすくタケミナカタの手を摑み潰し、放り投げた。

タケミナカタは、自ら治める地であった信濃の諏訪湖まで、ほうほうの体で逃げ帰ったが、そこで追いつめられてしまった。そして殺されかけ、しぶしぶ〝天つ神〟の支配を認めたのである(別の伝承によれば、タケミナカタもここで殺されてしまったという)。これによって、越が〝天つ神〟の支配圏に入ることになった。

たよりにしていた二人の息子を失った大国主は、さすがにこれ以上、抵抗を続けることができなかった。全面降伏し、土地の政治を完全に移譲する代わりに、〝天つ神〟たちが出雲の神々を崇め、大社に祭るという条件を提示した。

これは承諾され、大きな流血を伴わず、出雲も〝天つ神〟の支配下に入ったのである。このとき以来、かの地には、日本一を誇る〝出雲大社〟が築かれたのだ。

越、出雲を手に入れたアマテルがめざす次なるターゲットは、九州である。これについては次回詳しくやりたいが、結果は、知る人ぞ知る〝天孫降臨〟であった。

当時大陸との貿易で栄えていた、日本海側の三大国を取った彼らは、ぐんぐん勢力を伸ばす。そしてその系譜は、〝邪馬台国の卑弥呼〟や、〝倭の五王〟、そしてそして中国へ書を送ったので有名な〝日出処天子〟へとつらなるのである。



イラスト／田中 光

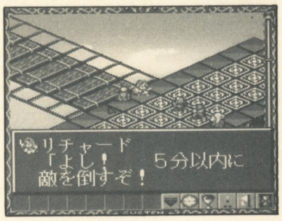
風雲!SLG城

神の気まぐれか天変地異の前触れか、あるいは領民の願いが天に届いたのか。今月のSLG城は3ページ。空前絶後になるか、それとも増ページの第一歩となるか、すべては領民達の行動いかんにかかっている。愛を！もっと愛を！
――――SLG城城主／猪野清秀

SLGファン必見の一作『緋王伝』を城主が先取り一刀両断する!!

本誌巻末の「新作ソフトスケジュール表」を見るのって楽しいよねぇ。「これだ！」と、チェックを入れる時に思わず声を張り上げてしまう大作SLGの多いこと。できることなら発売前に寝だめしておき、それらのソフトが発売されたらすぐに手に入れて、寝食も忘れてプレイしたいものだ。

城主がチェックを入れた要注目ソフトの一つが、日本テレネット（ウルフチーム）の『緋王伝～魔物達との誓い～』。パソコン版からの移植ということだが、実は城主もパソコンの方で夢中になってプレイした経験があるんだよね。懐かしさと共にその時の興奮がよみがえってきた城主としては、このまま黙っているワケにはいかない。そこでこの『緋王伝』を、ドーンと一刀両断してしまおうと考えたのである。価格は未定ってことだけど、発売日（来年の1月28日）まで待ってるかなぁ？。

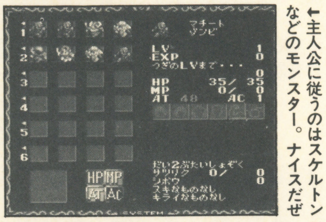


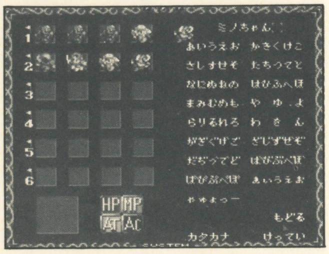
←『緋王伝』とはどんなSLGなのか？城主がぶった斬る！

POINT. 1 味方がモンスター、敵が人間!!

『緋王伝』は人々がおもに装備する武器が剣で、魔法やモンスターが登場する、俗に言う『剣と魔法の世界』にはありがちな物語だ。だが、そのありがちな舞台設定なら、たいていは「敵も味方も人間」か「敵＝モンスター、味方＝人間」というのが相場なハズ。

だが『緋王伝』はちょっと違う。主人公のリチャード王子は精霊に魔物の召喚方法を教えてもらい、彼らを率いて自分の王国を占領した敵の軍団に反撃を開始する。そう、「敵＝人間、味方＝モンスター」という、普通とは逆の設定のゲームになっているのだ。いつもは敵として対立していたモンスターたちを配下にし、自由自在に操るなんて、ちょっと素敵だと思わないかい？

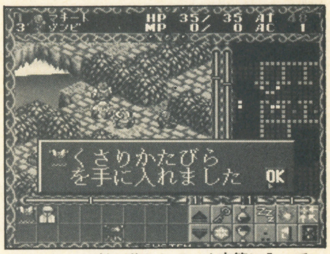

←主人公に従うのはスケルトンなどのモンスター。ナイスだぜ


↑各モンスターには、自分で名前をつけることもできる。ミノタウルスに「ミノちゃん」と名付けるのも可愛いかもしれないな

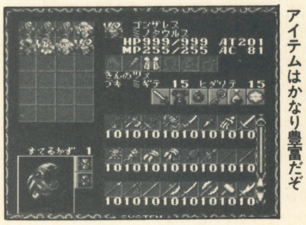
POINT. 2 エンディングの後もさらに楽しめる!

『ウィザードリィ』や『FF』、『ドラクエ』など、ビッグタイトルと言われているRPGの楽しみの一つに、アイテム集めがあるよね。そのアイテムの種類が豊富かつ多彩であればあるほど、探し甲斐もあるというものだ。

ゲームをクリアしたらそれでおしまいだったパソコン版と違い、スーパーファミコン版『緋王伝』では、エンディングを見た後でも育て上げたキャラクタを使って、好きなマップを遊べるようになっている。もちろん稼いだ経験値や入手したアイテムは保存されるぞ。そしてさらに、クリア後でないと見つけられない隠れキャラクタや、隠しアイテムまであるとのこと。二倍楽しめるっていう寸法なワケだ。



↑アイテムは敵が落としていく宝箱に入っていることが多い。アイテムを手に入れると、ウインドゥが開かれて、何を得たのかが分かる


←剣やこん棒、鎧やローブなど、アイテムはかなり豊富だぞ

SLGフリートーク

■データの細かい戦国SLGを嫌う人たちへ。『不如帰（ホトトギス）』（アイレム）はオモシロイですよ。単純だけど奥が深い。続編が出たら絶対買いますよ、俺は。

（神奈川県・MASTER）

●『不如帰』は戦国ファンにとっては必需ソフトの一本だよな。画面はそれほど派手じゃなかったけど、武将の能力値がいっさい表示されないってのが新鮮でよかった。もっとも、それがアダになって人知れず姿を消してしまったけれど……。SFCあたりで続編が出るといいんだが、今の状況じゃちょっと無理かもね。残念。

■光栄さまへ。『水滸伝』の続編は出ないのですか？……とは言ってもあれはRPGにした方がよさそうなストーリーだしなぁ……。

でもっ、FCの『水滸伝』は面白かったんですってば!!九紋竜の史進くんがひいきでっせ。しかし高俅ってば憎ったらしい……

（新潟県・海王スナ）

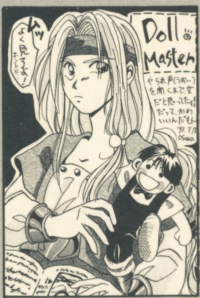
●『水滸伝』は、「全国を統一する」んじゃなくて「敵を倒す」のが目的の、光栄のSLGにしては珍しいタイプだったよね。パソコン版ですら出てないから、続編は難しいかも。

■『伝説のオウガバトル』やりました。はまった。しかし気になるのはエンディング。主人公の育ち方によって変わるのでしょうか。今ひとつ気に入らなかったもので……。

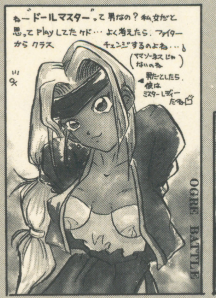
でもSLGがあんなに楽しいとは思わなかった。戦闘が楽しかったからだろうな。

（石川県・瀬川子智）

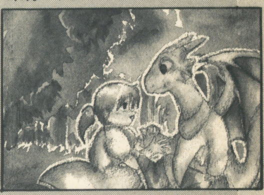
●実はその通り。主人公の育て方次第でエンディングは変わるのだ。真のエンディング目指して、日々精進を続けよう。城主が見守っているぞ。



←群馬県・〇沢みちこ よくある勘違いその1。気持ちは分かるぞ



←大阪府・いまり 勘違いその2。可愛いのに……


↓北海道・大木聡子 水彩画タッチの珍しいイラスト。印刷でうまくでるかが心配

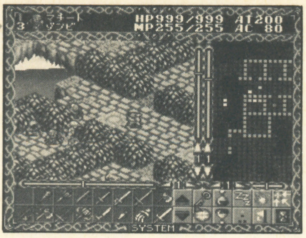
POINT. 3 New M-VIEWSシステムが光る！

『緋王伝』には、パソコン版でも採用されたM-VIEWS（マルチビュー）システムの改定版が使われている。このM-VIEWSシステムとは、プレイヤーが好きなように画面の構成をいじり、ウィンドゥの大きさや場所を変えることができるというものだ。パソコンでならともかく、ＳＦＣでこのシステムをそのまま採用するのは多少無理がある。ハードの性能が追いつかないからだ。

そこで『緋王伝』では、いくつかのウィンドゥを組合せたモードを用意した。プレイヤーはそのモードの中から、用途に応じて好きな表示方法を、いつでも自由に選択できるのだ。選べるセットを右にまとめてみたが、それぞれが非常に機能的である。リアルタイムで進行する戦場の様子を眺め、必要に応じて画面を切り替え、一番見やすいモードを使って部隊に指示を与えよう。通常表示だけでは、このシステムの便利さは半分も分からないぞ。

New M-VIEWSシステムにおける画面例

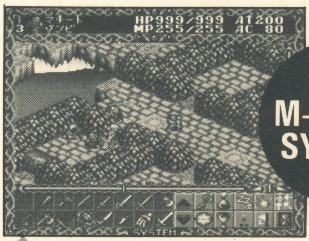
通常表示

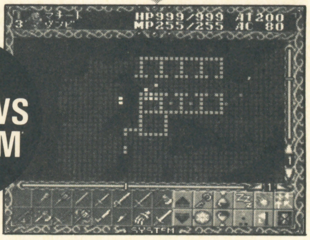


部隊の様子を見ながらマップも見渡せる、一番便利で多用するモード。背景は時間によって変わるらしい

マップ表示

マップを画面全体に広げて表示するモード。マップ全体の様子や各部隊の現在位置を把握したい時に使う

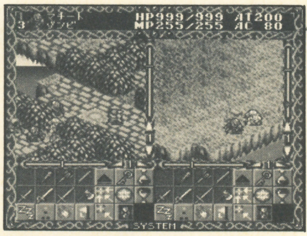




New M-VIEWS SYSTEM

広域表示

戦闘シーンのみを画面一杯に広げて表示するモード。敵との戦いが乱戦になってきた時に有効だろう



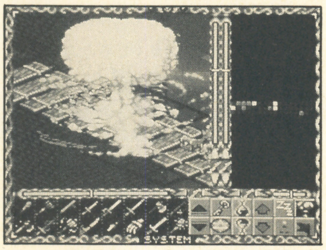
ツイン表示

画面の右と左に、別々の戦場を表示するモード。複数の場所で戦いが始まった時に使うと便利そうだ

POINT. 4 画面一杯に広がる攻撃魔法

だんだん派手になる傾向があるＲＰＧの魔法のビジュアルだが、ＳＬＧである『緋王伝』の攻撃魔法も負けてはいない。いろいろな系統の魔法があるのはもちろんのこと、その表示がオーバーなくらいに派手なのだ。

それらの魔法が画面上で敵をなぎ倒していく様子を見ていると、その魔法の効果が画面を通じて伝わってきそうな感触さえ味わえる。すげぇぜ。



↑キノコ雲が画面いっぱいに広がり、周囲の敵をなぎ倒す「エクスプロード」の魔法。こんな派手な魔法がたくさん用意されているのだ

城主は語る『緋王伝』への期待と希望

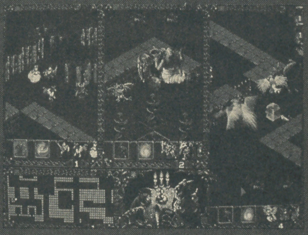
小さな味方キャラを編成して敵と戦うＳＬＧは、これまで無かったワケじゃない。けれども味方がほとんどモンスターというのは、このタイプのＳＬＧには無かった。パソコン版をプレイした時、とても新鮮に思えたことを覚えている。

ＲＰＧや一部のＳＬＧでは経験値稼ぎのための敵に過ぎないようなモンスターたちを自分の軍団として編成して育て上げていける。しかも敵のほとんどは普通の人間の兵士。普段とは逆のシチュエーションで遊んでいるようで、なんとなくゾクゾクしちゃうんだよね。

パソコン版で感じたこの感触をそのままに、そしてさらに操作性が向上した仕上がりを期待したいものだ。

パソコンではすでに『II』が登場！

ＳＦＣでようやく発売されることになった『緋王伝』だけど、パソコンではすでに『II』が発売されることが決まっている（11月発売予定）。『II』ではなんと、死体（敵味方を問わず）からモンスターを作りだして味方にしたり、精霊を召喚したりすることもできるようになるらしい。早く移植されるといいね。



↑すでにパソコン版では『II』が登場しようとしている。うらやましいぞ

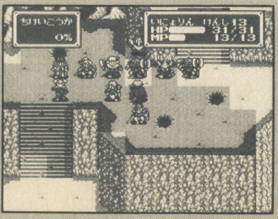
今、流行の「タクティカルコンバット」のコツを城主が伝授する！

『ファイアーエムブレム』シリーズや『シャイニング・フォースII』、『機装ルーガ』など、最近のゲームでは、「タイクティカルコンバット」を戦闘に取り入れるものが多くなってきた。このシステムは簡単に説明すると、マップ上に敵味方が将棋のコマのように配置され、それを移動させて戦闘を行うものだ。ＳＬＧの感覚でプレイできるのも人気の原因の一つかもしれない。

今回は特別に、このシステムを使った戦闘で共通して使えるコツを、城主が伝授しよう。これで少なくとも戦闘が1.5倍は楽になるハズだぞ。

1 基本は『タコ殴り』だ！

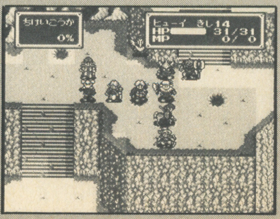
タクティカルコンバットの基本は、多数で少数の敵を一気に攻撃すること。敵を四方から取り囲み、自分のターンで一度に攻撃し、息の根を止めるのだ。（専門用語では「各個撃破」と言う）



←敵を四方から囲んで次々に攻撃する。基本は「タコ殴り」だ！

2 体力のある奴で壁を作れ！

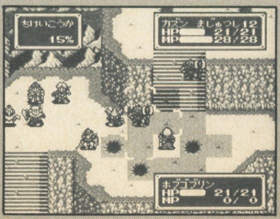
体力の高いキャラクタを敵の前へ押しだして、弱い味方キャラクタを守る盾としよう。せっかく前後の位置関係があるシステムなのだから、それを利用しないのは損だぞ。



←HPの高いキャラを敵への盾に使う。弱いキャラを守るのだ

3 広域魔法をフル活用せよ！

タクティカルコンバットを使ったＳＬＧでは、ある一定の範囲内にいる敵すべてに有効な魔法（広域魔法）が必ず存在する。敵が集まるように誘導し、そこにすかさず広域魔法をかけて攻撃すれば、一度に複数の敵にダメージを与えることができるぞ。



←複数の敵に一度に攻撃できるのが広域魔法の強みだ

※上の「今、流行の～」の写真はすべて『シャイニング・フォースII』（セガ）のものを使用しました。

“戦国ゲーム支持集団(仮)”に吉報！〜あの『信長の野望・覇王伝』が出る出る出るゥ！

全国一千五百万人（推定）の戦国ＳＬＧファン、そして先月仮結成された“戦国ゲーム支持集団”の領民たちにとって、ビッグなニュースが飛び込んできたぞ。戦国ＳＬＧファンには必需アイテムにも等しい『信長の野望』シリーズの最新作、『信長の野望・覇王伝』のＳＦＣ版が、12月９日に発売されることが明らかになったのである！ちなみに16MROMにバッテリーバックアップで、値段は12,800円となっている。

発売前ということもあるので、今回は『覇王伝』とはどんな特徴を持った戦国ＳＬＧなのかを、いくつかのポイントに絞って領民たちに披露しよう。

それにしても、つい先ほど発売された『信長の野望・全国版』といい、この『覇王伝』といい、戦国ファンにとっては幸せな日々がここしばらくは続きそうであることよのぉ。ほっほっほ。

九州から北海道まで▶

ゲームの舞台となるのは戦国の世の日本。南は九州から北はなんと北海道まで。日本のほぼ全域をカバーしたマップでプレイができるのだ。



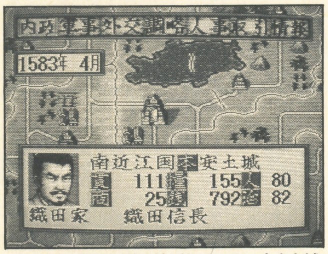


◀外交戦がポイント

他の勢力との同盟関係が３タイプ設けられ、外交の戦略的要素がかなり高まった。一匹狼では、戦国の世を生きていくのは難しいのである。

Check. 1 城単位で繰り広げられる攻防戦

『覇王伝』には全部で64に分割された国々があり、それぞれの国にはいくつかの城が存在する。また、その城同士は近くの他城と街道で結ばれている。これまでのように国単位で敵領地に攻めいるのではなく、城単位で街道を通る形で敵に攻め込み、そして領地を把握するという形になったのだ。近ごろ発売された『三國志III』とほぼ同じタイプだと思って間違いない。



↑城と城の間は街道で結ばれている。大きな城は本城で、その国を支配するのには必要不可欠なポイントになっている

Check. 3 武将への心づかいが重要だ

『覇王伝』では、武将の忠誠心を表すパラメータが表示されない。プレイヤーは、各武将のセリフや行動、大名との相性から、どれだけ武将達が忠誠を誓っているかを予測し、その予測に従って褒美を与えなければならない。人心をつかむことの難しさが分かるぞ。

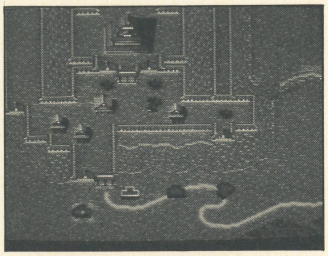


←武将の言動にはいつも気をつけなければならないぞ

Check. 2 手が抜けない攻城戦と野戦

戦闘は城の付近の地域で行われる「野戦」と、城周辺の攻防戦の「攻城戦」に分けられている。特に後者では、マップ上に城そのものが登場し、防御の要ともなる。立地条件がいい城だと、攻め落とすのも難しくなっている。

すべての部隊には、方向性や士気のパラメータが存在する。兵力が多い少ないの問題以外にも、勝利を決めるための要素が増え、気を抜けなくなった。



↑城の所有権を巡って攻防が繰り広げられる攻城戦。小田原城のような強固な城には、多大な損害を覚悟して立ち向かわないといけない

またもや城主は語る ああ我らの『覇王伝』よ！

今や戦国ファンには欠かせないＳＬＧとなりつつある『信長の野望』シリーズの最新作『覇王伝』。パソコン版が発売されたとき、そのシステムの細かさから「ＳＦＣ版などの発売は無理だろう」と、移植は半ばあきらめていた。それだけに、この発売決定には驚きし、同時に嬉しくなったといっても過言ではない。

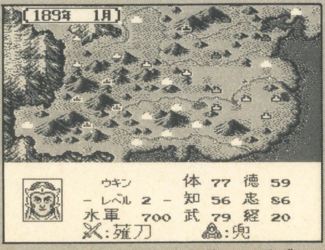
はっきり言ってしまうと『覇王伝』は生やさしいＳＬＧではない。これまでの『信長の野望』と比べても、確実に１ランクは上の難しさなのである。里見家や赤松家のような弱小大名でプレイした時の辛さは、これまでのものとは比べものにならない。だが、それだからこそやり甲斐もあるというもの。発売が楽しみだ。

マイナー英雄列伝〜于禁文則の巻

■マイナー英雄列伝で取り上げてほしい武将〜于禁文則”。ナムコの三国志で、サルのような顔をしていたので、兄とアダ名をつけたのが「ウッキー」。以来、三国志のゲームでこいつが出てくると、「あ、ウッキーだ〜」とバカみたく騒いでいる。

（東京都・山川英久）

●そんなわけで今月は、三国志の武将于禁文則について。彼ははじめ鮑信の配下だったものの、後に曹操の配下になった、かなり古参の武将。古くは呂布との戦いに参加した歴戦のつわ者であり、張遼らと共に曹操からは厚い信頼を受け、規律にも厳しかった。だが関羽に破れ、さらに呉によって送還され、そして曹丕になじられ、自害してしまうのであった。



↑ナムコの『三国志II』の于禁はこんな感じ。それほどマイナーでもなく、勇戦の武将なのだが、能力値はあまり高くない

城主のお言葉

ＳＬＧ城では以下のコーナーについて投稿を募集しているのだ。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」
移植して欲しいパソコンゲームベスト３を葉書に書いて送ってほしい。

(2)「私だけが知っている」
裏技、テクニック、逸話などを投稿で披露。投稿数が少ないぞ。

(3)「ＳＬＧフリートーク」
ＳＬＧに関連のあるフリートークなら何でもアリ。君だけの声が聞きたい！

(4)「ＳＬＧ・Ｑ＆Ａ」
城主や他の領民の助けを借りて、難しいＳＬＧをクリアしよう。

(5)「マイナー英雄列伝」
誰も知らないような武将から、ちょっと有名な武将まで。マイナーな武将を城主にリクエストして紹介させよう。どんな時代の人でもＯＫ。

宛先はこちら。さぁ手紙を書こう！



↑栃木県・みる姫

競馬ゲームで馬主天国

PARADISE IN HORSE RACE GAMES

Vol.2 なるか!? 定期連載

ついに『ダービースタリオンII』の発売日が決定した(本文参照)。残念ながら正月の「こたつダビスタ」はできないけど、2月といえば4歳馬の精鋭が出はじめる時期。ダビスタで一足早いクラシックシーズン開幕を楽しめそうだ!(担当:成沢大輔とCB's Project)

◉今月の見どころ

いやー、GI戦線まっただ中。一年でもっとも競馬の面白い時期だよね。今月はなんたってジャパンC。ホワイトマズルに注目しよう。エリザベス女王杯でのユキノビジンの活躍にも期待したいところ。

『ダービースタリオンII』2月発売決定!!

新要素はこれだ!!

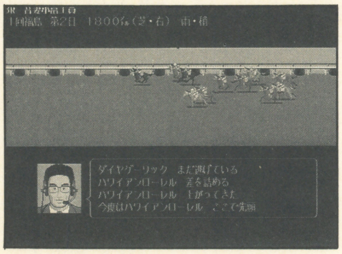
1. 友だちとの対戦「ステークス」モードは3種類!

パソコン版は2種類

2. レースの再現ができる「VTRモード」搭載!

パソコン版にもなかった

さても『ダビスタII』である。すでにショップの店頭にはポスターが貼られ、有馬記念→大儲け→ダビスタ三昧となるはずであったが、残念ながら来年2月の発売となってしまった。いや、これを残念といってはならない。スーパーファミコンで『ダビスタ』が遊べる日が決まったのであるから、喜ばなくてはならないだろう。ダビスタ伝導師の私としては「おお、ダビスタの神は2月に我が元へおわす。新百合丘から初台の地を経て、神はゆっくりと来たれり」と感動することにしよう。



2月の何日に発売されるかについてはまだ確約できないが、一応20日あたりが予定されているようだ。おお、もしそうならその日は日曜日。東京競馬場では目黒記念、京都競馬場では京都記念が行われる日だ。記念すべき『ダビスタII』発売日に両記念レースを勝つ馬は何だろう。きっとその馬は春の天皇賞も勝ってしまうに違いない。個人的にはアサヒジュピター頑張れ! である。ミナガワマンナ産駒に栄光あれ!



殿堂入り目前の名著を読まずに遊べるか!

ダービースタリオン98版を一生遊ぶ本

成沢大輔著 1600円



「かー! 何だろうねその配合は。げっ! なんちゅう調教。オレの本読んでないな。やっぱし。それじゃ凱旋門賞は遠いわ」この本を持たずに夜中にダビスタ98版で遊んでいると、こんな声を聞くことがあります。著者は執筆に入魂するあまり40度の熱を出しました。そのとき幽体離脱の能力を得たのです。パソコンの横で何かを探している気配がしたら注意して下さい。

はっきりしたことについてはまだ不明だが、新要素に関してはいくつか情報が入ってきている。

まずは「ステークス」モードの創設だ。これは自分の作った馬を27文字のパスワードに置き換えて行う。自分のソフトで得たパスワードを友だちのソフトに入力し、「ステークス」を選択することで一緒のレースに走られることができるのだ。ただし「ステークス」のレースは、東京芝2400mの〝ブリーダーズC〟、京都ダート1800mの〝ダートチャンピオンS〟(この2つはパソコン版にもある)、そして芝1600mの〝マイル〟だ。この〝マイル〟はスーパーファミコン版で新設された距離で、2400mでは距離が長いスピード馬のために作られたレースなのだ。

パソコン版でのステークスは、私が加入している大手パソコン通信ネットワーク〝NIFTY-Serve(ニフティサーブ)〟の競馬フォーラムでも行っているが、実にアツい戦いが繰り広げられている。アナタもハマるのは間違いない。

もうひとつ加えられるのが「VTRモード」だ。これもパソコン版にはなかった機能で、レースの模様をそのまま保存しておくことができる。保存本数や範囲はまだ不明だけど、後になって自分の馬が活躍したレースが見られるなんてうれしいじゃないか。

刮目(かつもく)して次報を待て!

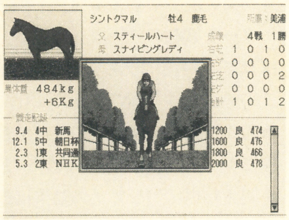
折々のダビスタ

ダビスタや　週の変わりに祈るとき
足折る馬に赤き夕陽や

大輔

選評 こたつダビスタⅡしてたら、育て上げた名馬が予後不良。赤い夕陽の中に戦績が流れ、涙が止まらない光景が目に浮かびます。

パソコン版『ダビスタ』のひとときѕ！



いらっしゃいませ！　ようこそ。当店では親切丁寧をモットーに、豊富な品揃えをどこよりも安くお客様に提供いたしております。さあ、いらっしゃいませ！　いらっしゃいませ!!

「あ、君キミちょっと……」（40代会社員風）

はい。いらっしゃいませ。どうされました？

「実はね、ダ、ダビ……フーム」（背広の内ポケットから、おもむろに新聞の切り抜きを出す）

「コレが欲しいのだが」

おおっ！　これはまさにＧＩシーズンにはお約束のダビスタ広告。いやー、お客様はさすがにお目が高い。なにせ今回のパソコン版には競馬ファンを満足させるポイントが一杯！ ファミコン版をお持ちの方でも、決して後悔はさせませんよ。

なんたったって、最大のウリはデータの豊富さ。金は100歳、銀は100歳、種牡馬が 100 頭と来ますがね。その上さらに牝馬のレースもあるんですよ。これで牝馬三冠もばっちり！　なんていってね。いやいや、やってくれますねぇ アスキーさんも。

しかもですよお客さん、なんと自家生産した牡馬を繁殖牡馬にすることだってできるんですよ。それにパソコンで競馬ゲームをしたことがある方なら、レースシーンの小気味良さにはビックリ仰天ときまさぁ。16頭だてのレースなんてのは、本物の競馬の雰囲気そのままですからね。ほかにも「パドック」なんてのが見れましてね、レースの前に愛馬やライバルの状態を最終チェック！

……かくして僕のパソコンは父の部屋に移った。一言。「ダ、ダ、ダビスタ98版のバカヤロー！」

私のダビスタ　新潟県 竹田純秋くん(18)の場合

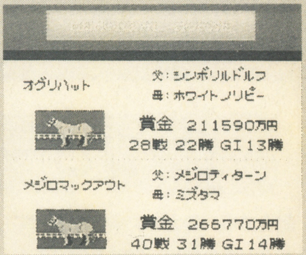
ある日、本誌編集部からやけに膨れた封筒をもらった。中身は固く、どうも“CLUB邪教の館”関係のものではなさそうだ。

果たせるかな、中には１冊のノートとターボファイルが入っていた。「ダビスタ全国版には本当にハマりました。トータルのプレイ時間は1000を下りません。ターボファイルを送りますので、何かの機会に私の成果を吟味して、雑誌に載せてくださいませ。もし、すばらしいと思われましたら何かちょーだい！」

どうも最後があつかましいのだが、まあいい。私は伝道師なのである。

セーブされているデータにはＧＩ10数勝級の名馬がぎっしり。最少５勝、最大17勝。まずまずの成績だろう。しかし、ＧＩ20勝オーバーの馬がいないのはちょっと寂しいな。

良血馬が多いので、次は安馬での名馬を出すようがんばってね。



♡姓命診断のお部屋♡

ジャカランダ
5＋2＋2＋2＋2＋5
＝18文字
牝　父ニホンピロウイナー
母ブランドシャネル

ジャカランダさん。いいお名前ですね。名牝の香りが漂っています。

18画ですか。いいですね。富や長寿の証しでございます。健康でまじめなあなたの性格が競走成績となって表れたのでございましょう。ですがやや腰が甘いかもしれませんので、ムリしていたら悪い面が出るかもしれませんね。性的にルーズという傾向もありますので、種牡馬の選定には注意を払ってくださいませ。



↑ケタ外れの強豪勢揃いのステークスで３着した名牝なのだ。戦績は５戦５勝の完璧さ

文句・ご意見募集中！

というわけで、この記事や競馬ゲーム全般に関して文句や意見を募集する。投書じゃ面倒だって人は、NIFTY-Serve の以下のＩＤへメールしてほしい。必ず目を通すので、よろしくっ！

HBD01534

(主にFPETSに常駐。ハンドルは本名)

外道名馬館

Vol.1 名前負けした名馬の弟

偉大な牝馬がいた。父ニホンピロウイナー、母ブランドシャネル。すぐれたスピードは他馬を圧倒し、あまたの大レースに勝利した。

その全弟が誕生したとき、オーナーたる成沢は考えた。

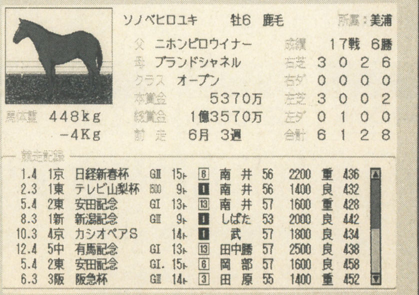
「名馬の弟には、神の名を抱こう」

その名も「ソノベヒロユキ」。それこそ神に等しいダビスタ開発者の名前である。走らないはずはない。否、姉以上の名馬に……。

そう考えたオーナーは相当キテた。

新馬戦を楽勝した後、格上で朝日杯挑戦。４着に敗れはしたが未来は明るい。だが、その後破竹の500万以下３連敗。まさに「名前負け」以外の何物でもあるまい。それでもオーナーはあきらめない。ようやく500万以下を勝った直後、京都新聞杯にぶつけてしまうのである。結果は……。語るまでもなかろう。

神の怒りにふれたのだろうか…。



↑これがソノベヒロユキの阪急杯後のレース戦績。唯一の重賞制覇、「新潟記念」GⅢがまぶしすぎるぜ

クラシックロードを30倍つっこんで遊ぶ

■ビクター■10月27日発売 ■¥9800

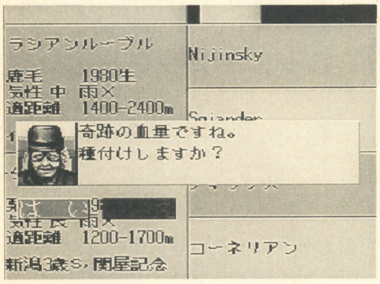
馬の能力がパラメータ表示される『クラシックロード』。しかし、簡単に重賞制覇できると思ったら大間違い。基本テクニックをマスターしておかなくては、全重賞制覇など夢のまた夢なのだ。

インブリード効果と血量

配合で馬の能力の大半は決まってしまう。いくら厳しい調教を積んでも、素質に劣る馬の場合にはその効果が現れにくいのだ。そこで重要になってくるのが、インブリードと呼ばれる近親配合の効果である。

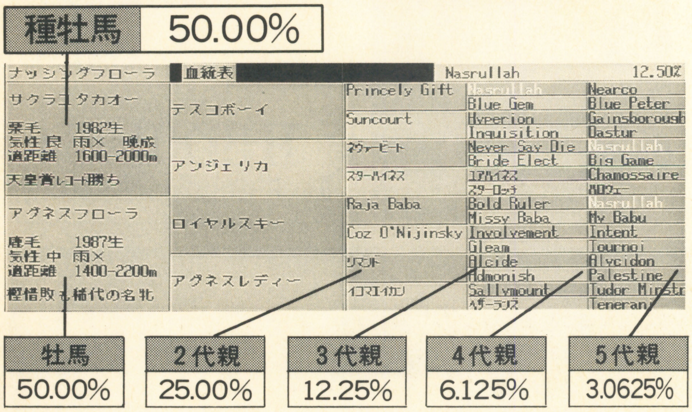
インブリード配合はアウトブリード配合（インブリードしない配合）に比べると様々な能力の産駒が出やすくなる。つまり産駒の能力格差が大きくなるのだ。この格差はインブリードの血量が多くなるほど広がっていき、奇跡の血量と呼ばれる18.75％でほぼ最大となる。すなわち奇跡の血量はクズが生まれる可能性も高いが、名馬を産み出す確率も高くなっているのである。

なおインブリード配合の産駒の多くは、故障しやすい。特に奇跡の血量を越えるような、血量の濃すぎる配合は危険が高いので注意が必要である。



←奇跡の血量だからといって、名馬の誕生が約束されるわけではない

●産駒に受け継がれる血量は？



奇跡の血量を再現するには

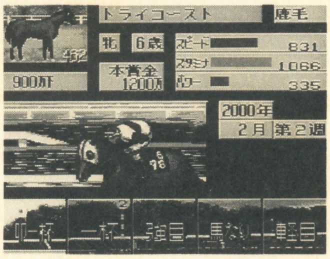
①3×4	同じ先祖が産駒の3代親と4代親になる配合。比較的、作りやすい。
②4×4×4	3×3のクロスを持った馬と、同じ先祖が3代前にいる馬との配合。
③4×5×4×5	奇跡の血量を持つ馬同士の配合で、ゲーム後半になると作りやすい。

調教効果と休養について

調教方法の中で最も基本的なのは、すべての能力が養えるダート調教だ。

ダート調教の効果は「成長力」と呼ばれる、内部パラメータで決定する。この成長力は馬齢によって変化しているので注意が必要だ。つまり成長期の馬にダート調教は効果的だが、ピークを越えた馬に対してその効果は低いのである。他に、足元への負担が軽いウッドチップ調教や、より専門的な本馬場、プール、坂路調教などが調教方法として選べる。

なお、ストレスを回復させるための休養方法と、その効果は下の表を参考にしてほしい。



↑成長力には個体差もある。馬によってはダート叩一杯でパラメータが70以上もアップするぞ

●それぞれの調教効果表

	増加パラメータ	上昇値	ストレス	馬体重
本馬場	スピード	＋20～30	大	－8kg
坂路	パワー	＋10～25	中	－4kg
プール	スタミナ	＋5～20	極小	＋2kg
W・チップ	すべて	＋6程度	小	－4kg

●3種類の休養方法とその効果

笹針	休養期間が短いことが特徴。ストレス回復の効果も2ヶ月の場合には放牧するより高い。しかし、馬体重はあまり増えない。
放牧	馬体重を増やしながらストレスが回復する。また馬が成長期にある場合には、放牧期間中にも多少の能力アップが見込める。
温泉	ストレス回復の効果は最大。馬体重も放牧並みに増やすことができる。ただし、休養後には能力が多少ダウンしてしまう。

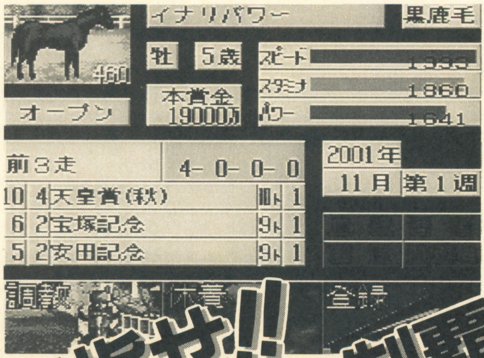
レースに勝つための作戦

レース出走時に休養明けの不利は設定されていないが、やはり馬体が緩んでいては目標のレースで好結果は得られにくい。そこで中5週の間隔を基本に、馬にあわせたローテーションを組んでやるようにしよう。例えば3戦目に目標を置く場合、1戦目やや太め→2戦目理想体重→3戦目理想体重といった仕上げにするのだ。

レースでの作戦はスピード、スタミナの特性から決める。気性も多少は関係しているが、パラメータから決めた方が確実なのである。

特にスタミナタイプの場合は、前残りを目指した方が好結果を期待できる。

また騎手の能力は騎乗料と比例していると思っていい。乗り替りの影響はまったくないので、一流の騎手が空いていれば積極的に騎乗依頼しよう。なお得意戦法を指示すると、騎手の能力に応じて馬の能力が補強されるのだ。



目指せ!! 全重賞制覇

最新格闘ゲームの情報をギュッと圧縮



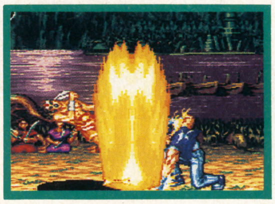
SUPER 格闘連合II SPECIAL VOL.4

えー食べ物のおいしい季節となりました。それはともかく、今月の格闘連合はSFC版の『餓狼伝説2』とNEO・GEOの『餓狼伝説SPECIAL』を特集します。もちろん読者様のページもありの合計5ページでお送りします。『餓狼伝説』は私依田が、読者ページは手塚一郎がお送りします。



ついに発売されるSFC版『餓狼伝説2』。今回は『餓狼伝説2』における基本的な戦い方からキャラ別の有効戦術までを徹底的に紹介する。

■タカラ■11月26日発売
■￥9980■SFC


←あの熱い戦いが、ついにSFCで再現されるのだ!!

発売まであと24日。SFC版『餓狼伝説2』発売直前特集!!

『餓狼伝説2』ならではの戦い方に慣れよう

さてさて発売が近付いてきたSFC版『餓狼伝説2』。今月はSFC版での有効な戦い方と、各キャラクターごとの戦い方を紹介してみようと思う。

まずなんといっても『餓狼伝説2』の大きな特徴といえば、手前と奥の2ラインによる奥行きのあるバトルフィールド。これによってこれまでの格闘ACGにありがちだった、いわゆる"鳥かご状態"がなくなった訳だ。また、『餓狼伝説2』特にSFC版では、技の先行入力が強調されているので、ラインの移動攻撃とからめて非常に多種多様な連続攻撃が可能なのだ。例えば左の3枚の連続写真を見て欲しい。これはテリーの場合なのだけれど、まず相手が奥（もちろん手前でも可）のラインにいる時、攻撃ボタンを押してライン攻撃移動を仕掛け、続いてしゃがみ強キック、パワーウェイブの連続攻撃。それぞれの攻撃時に次の攻撃を入力して、キャンセルで攻撃を仕掛けるのがベター。NEO・GEO版ではライン攻撃を仕掛けてくる相手に対しては、避け攻撃で逆に攻撃を加えることができたのだけれども、SFC版では避け攻撃が入力してから技が出るまで少し時間がかかってしまうので、避け攻撃時に全身無敵のアンディ以外でライン攻撃を返すのは難しくなっている。


←テリーの場合。まずライン攻撃を仕掛け


→着地と同時にしゃがみキック


←そしてパワーウェイブをキャンセル入力

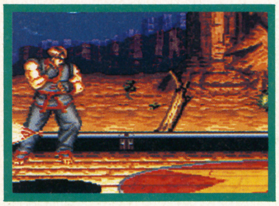
また、先ほども書いたようにSFC版はNEO・GEO版よりさらに先行入力が強調されており、加えて様々な連続技が可能となっている。舞の足払い忍蜂なんてのも可能になっているのだ。自分なりの連続技を作ろう。

知って得する特殊な攻撃方法いろいろ

『餓狼伝説2』にはラインを使った攻撃の他にも様々な特殊攻撃が用意されている。これらをうまく使えば対戦プレイを有利に進められるのだ。

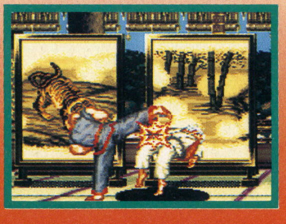
まずは避け攻撃。その名の通り、相手の攻撃を避けつつも攻撃するという便利な攻撃方法。まず、相手の攻撃行動が画面に表示されたら相手と反対方向に✚字キーを入力し、すぐさま相手方向とYボタンを同時に押す。この避け攻撃にはキャラクターによってかなりの性能の差があるので注意。

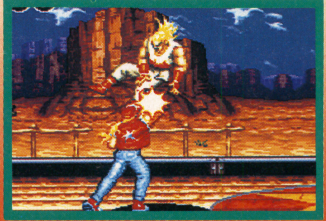

←避け攻撃を使った飛び道具の避け。タイミングが命


←こちらは飛びのきを使った飛び道具の避け。うまく使え

次は跳びのき。相手と反対方向に✚字キーを2回入力。実はこの跳びのき中はキャラの当り判定が消えて無敵となるので、画面端に追いやられた時など有効に使える。特に避け攻撃の無敵時間が短いキャラなどはうまく使おう。


↑まずは、ラインの移動システムに慣れよう


←強力なライン飛ばし攻撃。投げが間に合わない時に


↑避け攻撃は、超必殺技も返すことも可能


←ライン攻撃を飛びのきで避け、投げてしまうことも可能

2ページにわたって、各キャラクターごとの有効な戦い方をコマン
その行動パターンは様々だが、ライン移動攻撃はもちろん、強力な

マーシャルアーツの達人 テリー・ボガード

連続攻撃でガンガン攻めろ

テリーは、どのキャラクターに対しても得手不得手のないバランスの取れたキャラクターといえるだろう。

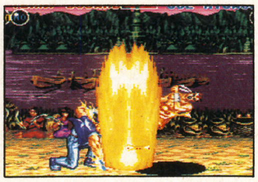
一般的な連続技としては、パワーウェイブを放った後に追いかけるようにクラックシュートや脚払いの直後にキャンセルでパワーウェイブなど。バーンナックルは強力なのだが、強の場合、モーションが大きくスキができてしまうので、こまめに使うのならば弱の方が有効だ。また、テリーの場合通常攻撃が強力なので、飛び込む相手に対しては無理に必殺技を使わずリーチの長い立ち強キックや弱キックを使い、たとえ飛び込まれたとしてもしゃがみのキックなどを使うことをオススメする。テリーの避け攻撃は上方向に対して有効。超必殺技のパワーゲイザーは脚払いなどにキャンセルをかけると有効だ。



⬅テリーの立ちキック。飛び込む相手に有効だ



⬅パワーウェイブは足払いキャンセルで入力



➡超必殺技のパワーゲイザーはスキが大きい

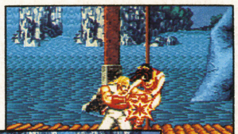
必殺技	コマンド
バーンナックル	↓↙←＋パンチ
パワーウェイブ	↓↘→＋パンチ
ライジングタックル	↓に溜めて↑＋パンチ
クラックシュート	↓↙←↖＋キック
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋XとB同時

骨法のスペシャリスト アンディボガード

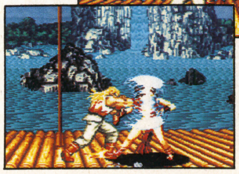
斬影拳ったら斬影拳

見出しの通りアンディの強さを象徴しているのは斬影拳だ。よく使うであろうコンビネーションとしては、斬影拳で相手に近寄り、相手がガードしたらしゃがみ強キック。この繰り返しだけでも充分強いのだけれど、対戦プレイ時こればかり使っていると、友達をなくす。他には立ちキックや素早い弱攻撃などからキャンセルをかけて飛翔拳や、飛翔拳を放った直後に空破弾などのコンビネーションが有効だ。また、昇龍弾は技が出た直後が無敵なので、相手の飛び込みや、飛び道具などの回避に対して有効なのだ。

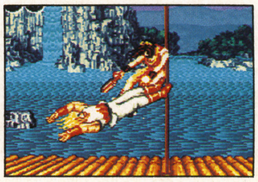
アンディの避け攻撃は出た瞬間全身が無敵になるので、他のキャラよりも使える。超必殺技である超裂破弾はNEO・GEO版より速くなっているものの、使いにくい。



➡強力な斬影拳。ガードされたら足払いだ



⬅飛翔拳は通常攻撃にキャンセルをかけて使え



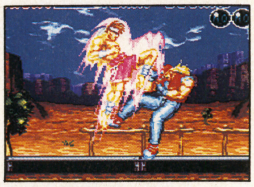
➡対空に有効な昇龍弾。出た直後は無敵なのだ

必殺技	コマンド
斬影拳	↙→＋パンチ
昇龍弾	↓↘→＋パンチ
空破弾	↙↗＋キック
飛翔拳	↓↙←＋パンチ
超裂破弾	↓に溜めて↘→＋BとA同時

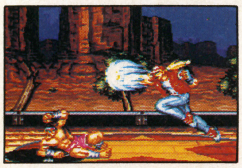
若きムエタイキャンプ 東丈

強力なはずの避け攻撃が…

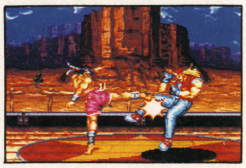
ジョーの有効なコンビネーションとしては、ハリケーンアッパーからのスライディングキックや、スライディングからの爆烈拳など。タイガーキックは上昇中無敵なので、飛び込む相手や飛び道具からの回避に使える。NEO・GEO版でのジョーの強さは避け攻撃のリーチの長さとその速さだったが、SFC版では多少出るのが遅くなっている。超必殺技のスクリューアッパーはハリケーンアッパーに続けて使うと有効だ。



➡タイガーキックは無敵時間がある



⬅スライディングは使えるが、スキも大きい



➡リーチの長いジョーの避け攻撃。強い



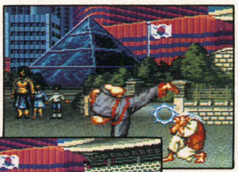
➡ハリケーンアッパー。連発できるのが強み

必殺技	コマンド
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋パンチ
スラッシュキック	↙に溜めて↗＋キック
タイガーキック	↓↘→↗＋キック
爆烈拳	パンチ連打
スクリューアッパー	→←↙↓↘＋XとA同時押し

テコンドー命の熱血漢 キム・カッファン

半月斬で削りまくれ

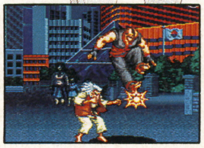
テコンドー使いのキムの技はほとんどが蹴り技を主体としたものとなっている。有効なコンビネーションとしては、ライン飛ばしキックからのキャンセル半月斬、しゃがみ弱パンチ、強パンチ（画面上ではキックになる）からのキャンセル飛燕斬などがある。飛翔脚は、相手を転ばしたりしてめくるように当てるのがコツ。通常攻撃の強キックはスキがあるが、強力なキックを連続して2発繰り出すので、相手を牽制できる。避け攻撃は出るのが遅いが、対空には使える。さて問題は超必殺技の鳳凰脚。SFC版は出し易くなったのはいいが、相手に当てた後の硬直時間がほとんどない。強すぎる。



➡まずライン飛ばし攻撃で相手をガードさせ



⬅キャンセルで半月斬。相手の体力を削れ



⬅飛翔脚は相手を転ばせたりして、めくるように当てるのがコツなのだ



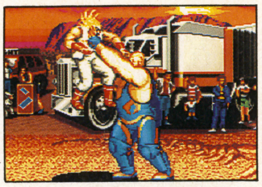
⬅防御されると当てられないが、強力なキムの鳳凰脚。キャンセルで使うと有効

必殺技	コマンド
半月斬	↓↙←＋キック
飛翔脚	空中で↓＋キック
飛燕斬	↓に溜めて↑＋キック
鳳凰脚	↓↙←↙→＋XとA同時押し

ド表と合わせて紹介する。『餓狼伝説２』では、基本的にどんな行動にでもキャンセルがかかるようになっている。キャラクターによってライン飛ばし攻撃や、必殺技、超必殺技もキャンセルでの入力が可能なことを覚えておこう。

最強の正統派レスラー ビッグ・ベア

技のスーパードロップキックはＡボタンを10秒以上押してから放すという技なのだが、押している長さによって攻撃力が４段階に変わる。ベアの強さは、レバーとＸもしくはＡボタンの組合せによって出せる多様な接触技や投げ技だ。間合いが広く、くらい投げの強さは他キャラの比ではない。超必殺技のファイヤーブレスはリーチは長いがスキだらけ。



➡とにかく強力な接触攻撃が多いベア。

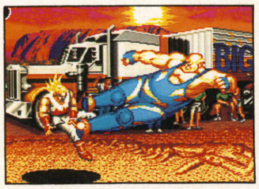
投げ技、接触技で攻めろ

ベアは必殺技の数が少ない為、必殺技をからめたコンビネーションは少ない。一般的なものとしては、ジャンプ弱キックやしゃがみパンチからのジャイアントボムがある。必殺



➡まず、しゃがみのパンチを当てておいて

⬅続けてジャイアントボムを当てるのだ

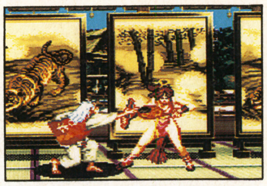


⬅Sドロップキック。溜めるほどに威力がアップ

必殺技	コマンド
ジャイアントボム	↙に溜めて→＋パンチ
スーパードロップキック	Ａボタンを10秒以上押して放す
ファイヤーブレス	→↘↓↙→＋ＸとＢ同時押し

泣く子もだまる柔道の鬼 山田十平衛

ベイを追っかけてのダッシュ二本背負いなどが使える。大いずな落としは威力こそ大きいが、至近距離でなければ出せない。ダッシュ二本背負いはＮＥＯ・ＧＥＯ版よりも速いので、非常に使える。他にも熊殺しが超強力。ダイナマイトいずな落としはしゃがみ弱パンチを１、２発当てておいてから続けて入れると有効。



➡ジャンプキックで飛び込み、パンチ→センベイ

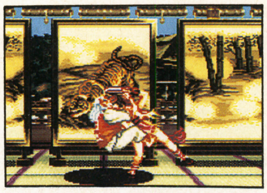
恐るべしダッシュ二本背負い

ベアと同じく投げ技、接触技が強い十平衛。コンビネーションとしては相手の近くでしゃがみパンチ、しゃがみ弱キックを連打し、その合間にセンベイ手裏剣を放ったり、セン



➡とにかく素早いダッシュ二本背負い

⬅相手の不意を突いてのスライディングは有効



➡十平衛の接触技で最も強力な熊殺し

必殺技	コマンド
ダッシュ二本背負い	←に溜めて→＋キック
大いずな落とし	↓に溜めて↑＋パンチ
センベイ手裏剣	←に溜めて→＋パンチ
ダイナマイトいずな落とし	↙に溜めて↓↘＋ＸとＢ同時押し

商魂たくましい太極拳使い チン・シンザン

コンビネーションとしては、しゃがみパンチやしゃがみキックを連打し、キャンセルをかけての破岩激、氣雷砲。これは技と技のスキがほとんどなく、相手にすると非常に辛いだろう。また、避け攻撃からの氣雷砲なども有効。チンの避け攻撃はスピードこそ遅いがリーチが長いので使える。飛び込む相手にはライン飛ばし。大太鼓腹打ちはめくりで当てるべし。爆雷砲は氣雷砲に混ぜて使うと有効。

スキのない連続攻撃

太極拳独特の動きをするチンの攻撃は、見た目よりも素早い。有効な



➡相手の至近距離でしゃがみパンチを連打し

⬅連続して破岩激。もしくは氣雷砲でもいい



➡チンのライン飛ばし攻撃は飛び込む相手に有効



⬅大太鼓腹打ちは空中で制御可能。相手をめくれ

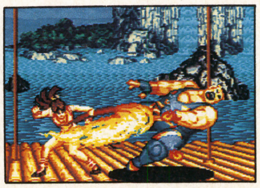
必殺技	コマンド
氣雷砲	↓↘→＋パンチ
破岩激	←に溜めて→＋キック
大太鼓腹打ち	↓に溜めて↑＋パンチ
爆雷砲	↙に溜めて↓→＋ＸとＢ同時押し

魅惑の女忍者 不知火 舞

舞の素早いライン攻撃を利用して、ライン移動攻撃からの立ちパンチやしゃがみキックにキャンセルをかけて龍炎舞で相手の体力を削るというものや、しゃがみキックにキャンセルをかけて花蝶扇などが有効。またベアなどの大きいキャラに対しては、ジャンプ強キックで飛び込み、着地と同時に同じくジャンプ強キックで逃げ蹴りを当てるというのも有効。舞の避け攻撃は出るのが遅く使いにくい。超必殺技の超必殺忍蜂は、他のキャラよりもコマンドが簡単。

素早さを生かした攻撃を

不知火 舞の特徴はなんといってもその素早さだろう。対戦においては、この素早さを生かしたコンビネーションを使うように心がけよう。有効なコンビネーションとしては、



➡龍炎舞は通常攻撃からキャンセルをかけて使え



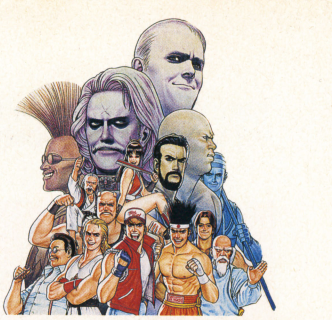
➡足払いからの花蝶扇で体力を削れ

⬅入力は簡単だが防御されると辛い超必殺忍蜂

必殺技	コマンド
花蝶扇	↓↘→＋パンチ
龍炎舞	↓↙←＋パンチ
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋キック
ムササビの舞い※	↓に溜めて↑＋Ｘ
超必殺忍蜂	→↙→＋ＸとＢ同時押し

※特定エリアのみで使用可能。

SUPER 格闘連合-II SPECIAL



現在アーケードで活躍中の『餓狼伝説SPECIAL』。ここでは追加された７人のプレイヤーキャラの超必殺技コマンドを公開する。

■ＳＮＫ■12月発売予定
■価格未定■ＮＥＯ・ＧＥＯ

『～SPECIAL』で追加された7キャラの超必殺コマンド全公開!!

『餓狼伝説２』から導入された超必殺技システム。もちろん『～ＳＰＥＣＩＡＬ』でも健在だ。そこで今回は新たに追加された７人のプレイヤーキャラの超必殺技コマンドを全公開してしまおう。超必殺技を出せる条件は『２』と同じく、自キャラの体力ゲージが赤く点滅している時。この時にそれぞれのキャラのコマンドを入力すればＯＫ。『～ＳＰＥＣＩＡＬ』で追加されたプレイヤーキャラの超必殺技コマンドはどれも複雑なものばかり。練習して入力に慣れよう。ちなみに『２』から登場したキャラのコマンドは変更なし。

ダック・キング
DUCK KING



←多少間合いが開いていても吸い込んでしまう

ブレイクスパイラル
←↙↓↘→↗↓+BC

相手を掴んで空中に蹴り上げる技。入力が斜め上までなので、地上では出しにくいかも。飛び道具を飛び越えてのジャンプ中やラインをゴロゴロ転がりながらの移動中に入力せよ。

タン・フー・ルー
TUNG FU RUE



←突如巨大化して回転しながら攻撃する

旋風剛拳
→↘↓↑+BC

出始めのスピードが遅いので見切られてしまいがち。特に飛び道具や避け攻撃には弱いので注意。足払いなどで転ばしておいてから当てるといい。どちらかというと削り技。

ビリー・カーン
BILLY KANE



←これに当たると、燃える燃える

超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←↖+AC

炎をまとった三節棍を回転させる技。慣れてしまえば連続で出すことができるのだが、足元が留守になりがちなのと画面の端から端までは届かないのが難点。飛び込んでくる相手に有効。

アクセル・ホーク
AXEL HAWK



←突進しながら強力なパンチを連続して繰り出す

アクセルラッシュ
←→↘↓↙↗+BC

『２』でアクセルを挑発すると出してきた技。１発目が入れば強力だが、やはり飛び道具や避け攻撃に対しては弱い。アクセルダンスや、トルネードアッパーにキャンセルをかけて使おう。

ローレンス・ブラッド
LAURENCE BLOOD



←マントに隠し持っている剣で空を切る

ブラッディフラッシュ
↘←↙↓↘→↙→+BD

ローレンスが持つ剣を、空で十字に切る技。攻撃範囲が広いのだが、いかんせんコマンドが複雑なので、慣れないと出しにくいかも。足払い中やジャンプ中での入力が○。

ギース・ハワード
GEESE HOWARD

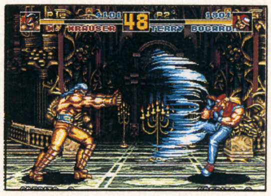


←自分の周囲に気でできた壁を作り出す技

レイジングストーム
↙→↘↓↙←↘+BC

斜め上方への入力がないので、慣れてしまえば意外と出せる。烈風拳で相手を飛び込ませておいて出したり、画面端に追いつめて使うと有効。ただし、モーションが大きくスキが大きい。

ヴォルフガング・クラウザー
WOLFGANG KRAUSER



←全身から巨大な気の波動を放つ

カイザーウェーブ
←に留めて↗+AC

カイザーウェーブは溜めが必要であり、しかも後ろ方向のみの溜めなので、しゃがんで溜めることはできない。また、コマンドは単純だが溜めの時間が必要なので、相手にバレてしまう。

これが ゲストキャラ "リョウ・サカザキ"だ!!

最後に待ち受ける者は…

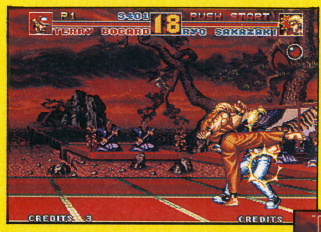
『餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ』は登場する15人のキャラクターを倒せば終わり…ではなかったのだ!! 実はある条件を満たすと、あの『龍虎の拳』の主人公リョウ・サカザキがスペシャルゲストとして、プレイヤーに戦いを挑んでくるのだ。ちなみにその条件とは、クラウザーまでの全15戦をノーミス（２勝０敗）で勝ち抜くというもの。たとえ乱入されても、その試合を２勝０敗で勝ち抜けばＯＫ。例えば13人目までは２Ｐ側からガンガン乱入し、ノーミスで勝ち進むという手もある。ただし、ギースとクラウザーだけは自力でＣＯＭ戦に勝利しなければならない。



←覇王翔吼拳。気力ゲージがないので連続で撃つ



←ビルトアッパー。至近距離だと3発入る







SUPER 格闘連合-II

SPECIAL

WRITER'S PERSONAL VOICE

これからどうなっていくのだろうか？ 格闘ゲームの人気と持つべきマナー

文・手塚一郎

こんちは。格闘連合でございます。『スパII』も、ようやく各地のゲームセンターに出回りはじめたようです。それと『餓狼スペシャル』も大人気。その熱狂ぶりは『スパII』を凌ぐほど、と言われています。しばらくは、この2本で楽しませてもらいましょうか。



↑奈良県・秋麗



↑千葉県・宮崎遊砂



↑青森県・空所



↑千葉県・MUE

賛否両論のスパIIだが 順番待ちが出るほど！

送られてくるお便りを見る限りでは、賛よりも否の方が多い『スパII（スーパーストIIのことね）』。ところが、なぜかゲームセンターでは大人気。順番待ちの列ができたりするほどなのです。『ターボ』のときよりも、歓迎されているように、ぼくには見えます。このことは、昨晩、友人と電話で話をしているときにも出ました。他の雑誌でも『スパII』の記事は、あまり支持されていないそうなのです。ゲーム雑誌を読む層と、よくゲームセンターに通っている層は、それほど交わっていないのかもしれません。

一方の『餓狼』は『スパII』とは、かなり趣を異にしているようです。ゲームマニアにはもちろんですが、あまりゲームセンターに足を運ばないような人や、あるいは女の子に人気が高いのです。友人は、キャラクターの人気によるところが多い、と言っていましたが、ぼくもそう思います。アニメ化されたのも、大きかったようです。

これからも続けられると予想される両作品ですが、不安があります。技およびそれを使った攻防、あるいはキャラクターが増えるなど、そういった点にばかり拍車がかかっていることです。細部が緻密になればなるほど、人気が出るわけではない、と思います。完成度は上がっても、人気が上がるとは限らない——不思議な感じがしますが、ことアーケードに関しては、それほど的はずれではないはずです。選ばれた者だけしか楽しめないようでは、ポピュラリティを獲得できません。

どの業界でも例外はないようですが、続編を創る場合、作り手は、前作にプラスアルファすることばかり考えがちです。結果、ターゲットが絞られてしまい、新たなファンを獲得することが困難になってゆきます。

『スパII』も『餓狼』も、先行きは暗いと思います。築いてきたものを崩し、1からはじめるのは非常に苦しいことだとわかっています。が、いずれやらなくてはならないはずです。今が、そのときなのではないでしょうか。

ゲームセンターが再びマニアだけのものになってしまうのは寂しいよね。そういった意味で『サムライスピリッツ』には感じるものがありました。

連続技の概念は画期的 しかし弊害も生まれた

連続技とは、じつに画期的な発明であったと思います。一度により大きなダメージを与えるために、プレイヤーは頭を悩ませ、また考案した技を自在に繰り出せるようにと練習を続けました。今では、多くのメーカーが、この連続技を制作中から練っており、発売後、プレイヤーたちは、その隠された秘技を解明しようとする——そんな図式が成り立つようになっています。

しかし、弊害もありました。連続技を入れて相手を気絶させ、そこに再び連続技を命中させておしまい。闘いがかなり刹那的になってしまったわけです。言い換えれば、先にその連続技を入れた方が勝ち——ということです。

ぼくは、連続技を否定するつもりはありません。が、この概念が格闘ゲームの敷居を高くしていることは確かだと思っています。どうするべきなのでしょう。非常に難しい問題です。

もはや連続技を排除する方向へは、進めないところまで来ていると思えます。また、使えるキャラクターが1人しかいない、となると、どれだけ練りこまれていたとしても、プレイヤーかららいい印象を得るのは難しいはずです。言ってしまえば、八方ふさがり。斬新な改革がない限り、格闘ゲームの未来は、決して明るいものにはならないでしょう。悲しいことですが。

キャラを増やしたり、珍しい技を入れたり、あるいは複雑な連続技が可能であったりするだけではダメです。すでに、プレイヤーは離れはじめています。開発をしている人たちは、それに気づいているのでしょうか。そういった危機感を持っているのでしょうか。

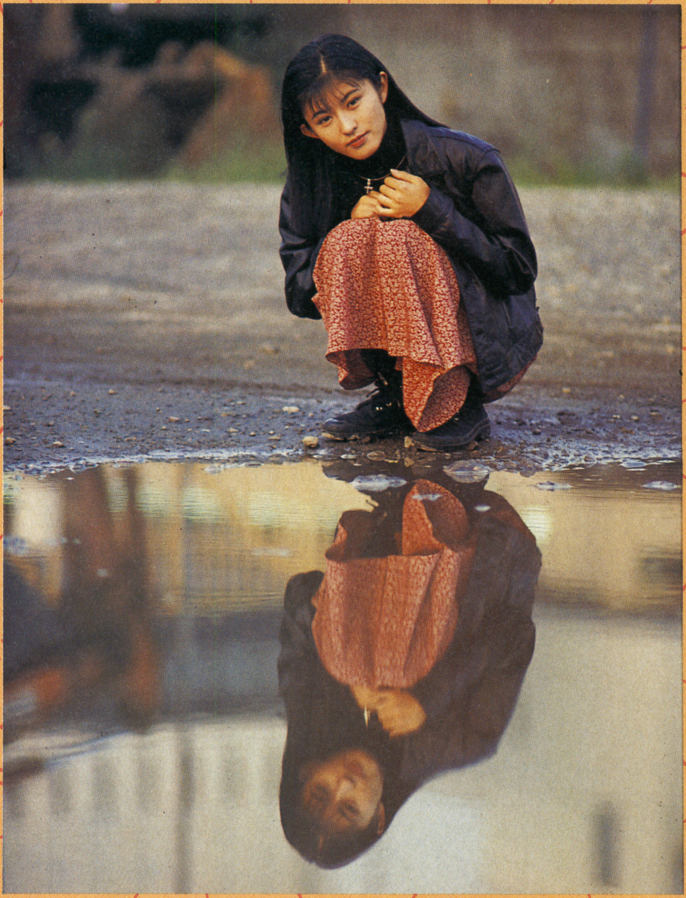
ぼくは、格闘ゲームを、人間の闘争本能を満たすためのツールと確認しています。しかし、同時に、だれもが熱中できるゲームであってほしい、とも願っているのです。この二つの想いは、共存することはできないのでしょうか。個人的には、任天堂あたりに、本腰を入れてもらって格闘ゲームの改革を行ってほしいと思っています。

小説のあとがきを読まれた方はご存じでしょうが、都合により、今月を最後にこのコーナーの担当をおりることになってしまいました。最後ということで、個人的な、対戦格闘ゲームに対する思いと今後の格闘ゲームがどうなっていくのか、といったあたりを考えてみました。いかがでしょうか。それでは、お元気で。短い間でしたが、お付き合い、ありがとうございました。


↑神奈川県・細野勇子









VIRTUAL IDOL

Tomomi Miyauchi



宮内知美

●本名：戸田知美（トダトモミ）●'75.1.24.●B83W58H83S23●160㎝●A型●第1回Missチャンピオングランプリ。タカラ『餓狼伝説2』CMの不知火舞役でお馴染み。11月には初の写真集が発売（タイトル未定）される。

●撮影／山田崇博　●スタイリスト／池田真弓　●ヘアメイク／小柴朱美　●構成／FUNKY GROOVE STUDIO



サリノビッチ・ツユキンスキーの

世紀末占星術

今月のお客様：宮内知美さん

「いつもラヴがうまくいけばいいなぁ♥」と思ってるボーイズとガール達／　星占いが大得意の私、サリノビッチにおまかせ／　あなたの今日の運勢から、ずっと先の未来のことまで、夜空の星を見て占っちゃうの♥　今月のお客様は、タカラ『餓狼伝説２』のCMで不知火舞役の宮内知美ちゃん♥　今月は星座占いと血液型をあわせて占っちゃうわ／　見逃さないでね／

サリノビッチ・ツユキンスキー

本名、年齢、不詳。ロシアン大学天文学科卒業後、カリフォルニア州立メリケン大学へ留学。その時、あの桑江山カリと知り合う。全日本天文占星術学会長。現在に至る。

彼氏はあんまり欲しくないんですよ（笑）

サリノビッチ（以下サ）：まずぅ、生年月日と血液型を教えて下さ～い♥

宮内知美（以下宮）：（ちょっと、そのブリッコなんとかならないかと思っている）1975年１月24日生まれの水瓶座のＡ型です。あ、宣伝してもイイですか？　11月に初めての写真集を出しま～す／　みなさん、よろしく!!

サ：今月は金星が地球に大接近／　たいへーん。死んじゃうー。

宮：（あんたの頭の方が大変と思っている）……先生、そろそろ本題へ……。

サ：11月の星の動きね。水星や木星、金星等が集中する今月（ホント）はぁ、自分の実力を周りに認めさせたい欲求が出てくるのォ。ただ注意してもらいたいのは、他人の協力はあてにできない事。でも、今月は年上の男性からのアドバイスが強力な鍵となるから、自力で乗り越えなきゃ／　それが父親にしろ、知美ちゃんのお兄さんにしろ。

宮：それって、全ての水瓶座の人にいえる事なんですか？

サ：そうよー。今月のベストカラーは黒。金運もＯＫ／　ラヴもバッチリだけど、カップルの人はやきもちを表に出しちゃうとダメ♥　新しいラヴを見つけるにはグーよ。知美ちゃん、彼氏はー？　いるのー？



←将来の夢は、女優。ベアトリス・ダルのような女優さんになるのが夢なの

宮：いません（キッパリ）。って言うか、今は欲しくないんですよ。仕事や、車とかに夢中で。今、白のユーノスロードスターを頼んでるんですけど、もう、楽しみで／　早く車、来ないかな。

芸能界って、実は私にとって最適な環境!?

宮：サリノビッチ先生、「水瓶座」って名の付く人達は、みんな同じ運命や性格なんですか？　それって、イヤ。



←バネッサ・パラディや、ディズニーのサントラCDが好き

サ：古代からの占星術で、それぞれの星座期間を３つのデーク（旬）に分けて占ったりすると、範囲がグッと狭まれてくるわん。知美ちゃんは第１デーク（１月21日～１月29日）ね♥

宮：水瓶座って「マイペース」とか、「オリジナリティ」があるとか、よくそんな風に言われますよね……。

サ：第１デークの水瓶座は独創的で、同じ水瓶座に比べても、平凡を極端に嫌うの。変化は知美ちゃんにとって進化であり、こういう芸能界という不安定な環境の方が、成長してゆくのよねぇ。それに外国に行ったり、外国に関連した仕事なんかするとラッキーよ♥

宮：マネージャーさぁん、外国でバンバン写真撮りましょうよぉ／

サ：有名どころで言えば、「福山雅治」「ラモス瑠偉」「小泉今日子」や「ジャイアント馬場」なんて。ところで、これを読んでる読者のみんなは「俺との相性ってどんなモン？」と、思ってるでしょー。水瓶座とベストカップルは、牡羊座。双子座や、天秤座、射手座もいい相性。逆に合わない星座は牡牛座や蟹座かしらねー♥　もっと知りたい人は『宝島星座ブックス』（小社刊）読んでね♥　うふ♥

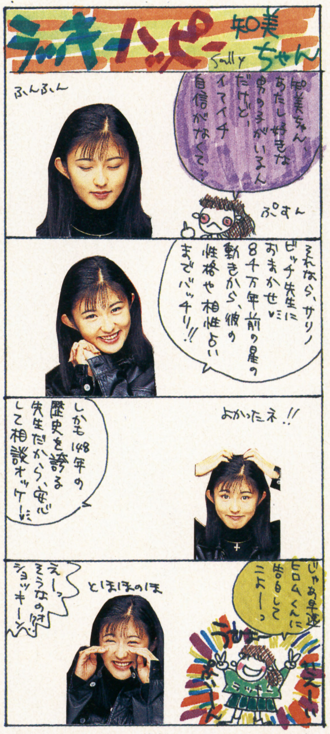


←今は家の車を借りて運転してるけど、もうすぐ白のロードスターが来るんだ♥

宮：……先生、今年も残り少なくなってきたんですけど、来年の運勢をちょびっと教えて下さい♥

サ：来年はキャリアアップの年よ。やればやるだけの成果が待ってる年なのぉ。チャンス月は２月、４月、10月。ステップアップには最高の月よー。

宮：うれしー／　みなさん、その月は特に／　応援して下さいね♥



宮内知美と土星に行こうツアー



エビバデ／　ユーも知美ちゃんとトラベルしてみないか？　ユーノー？　キャッチーでハッピーな企画山盛りで、ユーをウェイティンしてるぜベイベー。尚、ディテールは「日本一スーパー」まで、セントしてくれたらトラベリングペイパーをセンドするぜ!!!

うそ

宮内知美 ファースト写真集!!

NOW PRINTING

タイトルはまだ未定だが、11月に初の写真集が発売されるぞ／　知美ちゃんをゲットするナリ!!



→君の家で、知美ちゃんがこーんな表情をしてくれるのも遠いコトではないぞ

サイコクリニック

桑江山四十八手



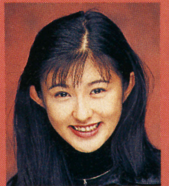
WATCH!!
毎週水旺日
4:30AM
9CH
DON'T YOU MISS IT!!!

↑あの桑江山カリ先生の「人生四十八手」がテレビに／　毎週豪華ゲストでお送りするこのプログラム。プロデューサーには、あの「テリー焼きお」が／見逃しは、サイコクラッシャーだぞ／

もれなく!!

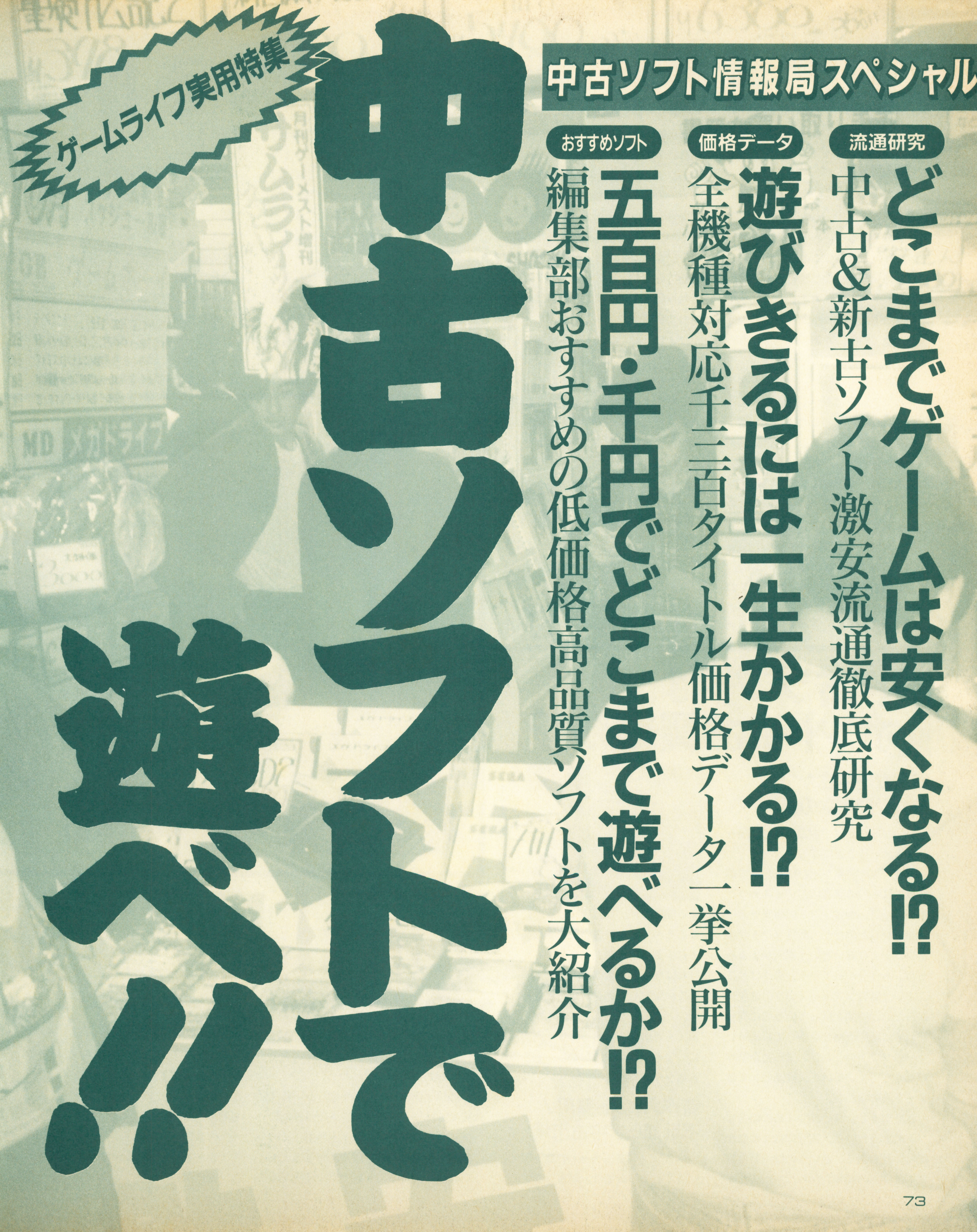
↑今なら、初回視聴者全員プレゼントで、もれなくチュピがついてくる／

プレゼント大放出～!!



←埃が立ち昇る撮影現場の中、「不知火舞」になってがんばってくれた知美ちゃんに拍手／　今後の活動が楽しみな知美ちゃんを応援してくれ／

宮内知美ちゃんのポラロイド写真をサイン付きで、５名の読者さんにプレゼント／「世紀末占星術：宮内知美ポラプレゼント」係まで。先月号でも書いたが、コーナーの感想等があると当選の確率が……!?



ゲームライフ実用特集

中古ソフト情報局スペシャル

中古ソフトで遊べ!!

流通研究

どこまでゲームは安くなる!?

中古&新古ソフト激安流通徹底研究

価格データ

遊びきるには一生かかる!?

全機種対応千三百タイトル価格データ一挙公開

おすすめソフト

五百円・千円でどこまで遊べるか!?

編集部おすすめの低価格高品質ソフトを大紹介

どこまでゲームは安くなる!?

ゲームソフトの値段って一体なんだ?

ゲームソフトの値段は、そのソフトの価値、つまりゲームの面白さとは無関係なのである…いきなり結論を書いてしまった。そんなことは、知っている、当たり前だ、などと怒らんで欲しい。クソゲーを定価の2割引で（それでも7000円だぞ）つかまされちまった馬鹿な俺、いや、罪無きユーザーの怒りがこの企画の母なのであるから。

前置きが長くなった、本題に入ろう。ゲームソフトをなるべく安く手に入れたい。これは、ゲームのユーザーだったら誰でも思うこと。ま、あたりまえのことだよね。じゃあ、ゲームソフトの値段がどんな内訳になっているか知っている？　この際、知らない諸君のために簡単に解説しておこう。

ゲームソフトにはいわゆる小売希望価格ってやつがあるよね、一般的にはその価格のおよそ3分の1がハードの製造原価。つまり、カートリッジ、その中身の基盤にロムにラムにバックアップ用電池、パッケージに取り扱い説明書にその他もろもろだ。そこに肝心要のソフト制作費、宣伝費を含めたメーカーの営業費、キャラクターゲームの場合にはキャラクターの使用料なんぞが加わって、玩具問屋にわたる時には小売価格の2分の1を越える程度の金額になる。さらに流通を経て町のおもちゃ屋さんが仕入れる時には小売価格の7割程度になっている。

つまり、どんなにおもちゃ屋さんが頑張ってくれても3割引以上でゲームソフトを買うことは不可能なのだ！…ところが、一歩町に出れば、3割引4割引は当たり前〜！の世界が繰り広げられているのである。ではなぜそんなことが起こるのか？

ゲームソフトの値段に定価なんてあり得ない

3割引以下にならないのは、極端に言えばそのゲームソフトの発売当日だけなのである。

いかにコストのかかったゲームソフトといえども、いったん市場に出してしまえば、情け容赦ない経済原則の支配を逃れる事はできないのだ。つまり、需要と供給のバランスによって価格は決定されるってワケだ。買い手をバカにしたクソゲーなんぞは安くなって当然なのだ！　…イカン、つい興奮してしまった。失礼。

できの悪いゲームソフトが幾ら安くなっても、別に嬉しくないが、この経済原則はゲームソフトのクオリティが高かろうが低かろうが無関係に適用されてしまう。

ここが賢いゲームユーザーの目のつけどころなのだ。つまり、どんなにおもしろいゲームソフトでも作りすぎれば価格は下がるし、発売前のプロモーションに失敗して発売直後の売れ行きが悪かったりすれば価格はどんどん下がってしまうのだ。そして、ゲームソフトの流通は、そのような事態を自ら招き易い構造をもっているのだ。

じゃあ、作りすぎなければ良いじゃないか、市場に在庫がなくなりそうになったならすぐに追加生産すれば良いじゃないか…と思う。その通りなのだが、それが出来ない事情があるのだ。



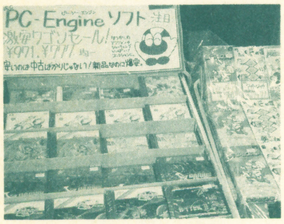
中古ソフトはホントにお買得か？

新古か？中古か？それが問題なのだ！

結論からいえば〝中古が得とは限らない〟ということになる。

今回、この特集を組むにあたって編集部では一般の玩具店とディスカウントショップ、中古ソフトの販売チェーンを取材したのだが、新古ソフトが中古ソフトより安いという事例がままあった。もう分かっていると思うけどここでいう新古ソフトっていうのは発売からだいぶ時間が経っているのに売り切れずに販売価格が暴落してしまったゲームソフトのこと。ちょっと新鮮味はなくなっているけど、商品としてはまっさらの新品だ。

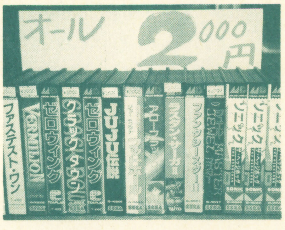
こう書くと、良い事づくめの新古ソフトのようだけど、実際にはなかなか難しい面もある。というのは、新古ソフトは偶然の産物だからだ。たまたまある問屋なり、玩具店なりで、たまたまあるタイトルの過剰な在庫があり、それをディスカウントしてでも売らなければならない事情がうまれた時に初めて誕生するモノなんだ。だから、いつ、どこで、どんなタイトルが店頭に出てくるのか？　ある程度予測出来るにしても、確実ではないし、もちろん人気タイトルはそこにはない。



←1000円以下で新品ソフトが手に入るのだ

新作大ヒット無用！不況知らず中古市場

中古ソフトマーケットの魅力は何といってもその安定性。新古ソフトのタイトルが限られたものなのに対して、中古ソフトは発売されたすべてのタイトルが対象になるからね。



←この店は別にディスカウントショップじゃない。それでも…

品揃え同様、値段も手頃なレベルで安定している。新古ソフトでは絶対に流通しない超ビッグタイトルも、その豊富な流通量のおかげで意外なほど安い金額で買えるのも魅力だ。発売間もないタイトルやごく一部の人気タイトル、稀少タイトル以外ならまず半額程度で買えると考えて良い。ちょっと大きなショップに行けば、200タイトル以上のSFCの品揃えがあるはずだ。

中古ソフトは発売後3ケ月からチェック！

新古化（？）の早いタイトルは発売後1ケ月程度でも極端な値下りをするが、中古ソフトマーケットで値段が落ち着くには最低3ケ月かかる。ここらヘンの事情を理解していないと高い中古ソフトを買う事になりかねない。では、賢いゲームライフを実践してくれ。

ゲームソフトの値段は地獄の底まで落ちる!?

ゲームソフトの生産っていうのは想像以上に時間がかかる。メーカーは発売の２ケ月以上前には生産本数を決定しなきゃならないし、追加生産するにも１ケ月以上かかる。玩具問屋はゲームソフトが完成する前に、どれだけ売れるかを判断して発注しなけりゃならないし、再生産に時間がかかるから在庫も持たなくちゃならない。仮に、売れなかったとしても、ほとんどの場合はメーカーに返品も出来ないのだ。

だから、売れないゲーム、売れ足の遅いゲーム、在庫の多いゲームはどんどん価格が下がっちゃう。ゲームソフトの商品サイクルは短い。どんどん新しいタイトルが発売されるし、ソフトもハードも日進月歩で進化していく。売れなくなったゲームソフトは倉庫のゴミ同然なのだ。たとえ、5000円で仕入れたタイトルであろうと500円、1000円の値段をつけてでも売り切らなければならないんだ。

ウ〜ム、まさにゲーム業界、弱肉強食、冬の時代。ゲーム価格9800円時代になった今、ゲームソフトの価格と価値をまじめに考える必要があるかもね。ま、ともかく頭と足を使えば、まだまだ良いゲームを安く遊べる。新品に中古…キミは何を選ぶ？

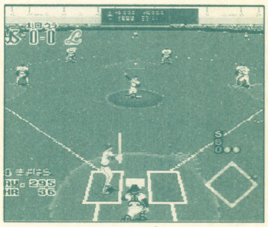


INSIDE VOICE

プロが教える！賢い中古ショップ利用法

中古ショップの現場に実用情報を求めてインタビュー。激安ソフト購入のための一問一答。プロが教える賢いソフト購入術を学べ！

編　安くソフトを買うためにはどうすれば良いんでしょうか？
店　うちの店で買って下さい（笑）。
編　……。
店　すみません。そうですね、うちの店では新古ソフトと中古ソフト両方扱っているのですが…。
編　では新古ソフトの方から。
店　これは、新古・中古に限らずいえる事なんですが、まず、情報収集。当然の事のようですが、これが一番大切ですね。こちらの店ではＡというタイトルが安く、あちらの店ではＢというタイトルが安い。
店　いま、こちらの店ではどんなタイトルがおすすめなんですか？
店　スーパーファミコンでは『大爆笑　人生劇場２』『ヒューマンベースボール』『バトルドッジボールII』といったところでしょうか。
編　どのくらいの値段で販売してるんですか？
店　この３タイトルに関しては、すべて4900円ですね。



←『ヒューマンベースボール』はお店の人おすすめの内の一つ

編　では、中古ゲームの買い方は？
店　中古ゲームの場合は店による値段の違いだけでなく購入する時期を見極める事が大事ですね。
編　発売後３ケ月とか？
店　タイトルにもよりますが、それは最低限ですね。できれば６ケ月後。そのぐらい時間を置かないと相場として安定しないんですよ。それからシリーズものの最新作が発売された直後。旧作が中古市場へ大量へ流れますから値段はぐっとおちますね。
編　そのほかに何か？
店　これは売る時の話ですけど。例えば麻雀、将棋といった趣味性の強いジャンルのものは、中古になっても値落ちの幅が小さいですね。
編　つまり高く売れる訳ですね。

参考になったかな。中古ソフトの売値と買値の差は1000円から2000円程度。うまく転売していけば毎回その程度の出費で新しいタイトルを楽しめるわけだ。価格表を参考にじっくり考えてみてくれ。

＊インタビューは10月中旬に収録。文中のソフト販売価格はその時点でのものです。取材協力：ファミーズ当知店　☎052-384-0440



↑インタビューに答えてくれたのは名古屋のゲームショップ、ファミーズ当知店の西方店長だ

特集「中古ソフトで遊べ!!」を正しく読み、賢く使え！

選んだのは編集部　決めるのはキミ

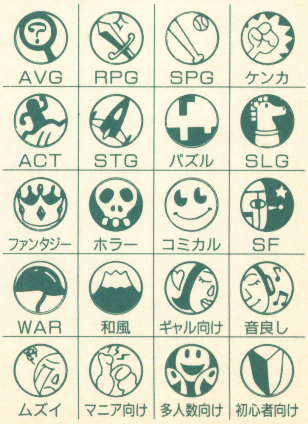
今回の特集を活用してもらうにあたって、注意してほしいのは掲載されているリストの価格。10月上旬の価格調査時点での平均値なので、実際にショップへ足を運んでもらった時にどうしても価格の差が生じてしまうということ。高い場合もあれば低い場合もある。同一チェーンでも、例えば新宿店と秋葉原店では異なる価格を設定している、ということを考えると、まあ、当然の事と言えるのですが、一応、目安として利用して欲しい。

さて、ファミコンソフト第一弾『ドンキーコング』から、ＰＣエンジン、メガドライブ全タイトル、最新発売のＳＦＣタイトルまでバーンと全タイトル網羅と景気よく行きたかったのですが、紙面の都合で泣く泣く割愛したタイトルも多く、それでも総勢1300タイトル！　全部知っている人なんて皆無だろうし、『ストII』辺りでこの道へハマりましたなんていう人はさっぱりのことでしょう。そこで用意したのが、お隣のおすすめマーク、編集部おすすめのゲームの長所を手短にお伝えようと、用意してみたわけです。お役にたちたい編集部。ちゅーことで。

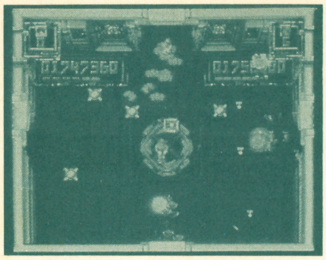


←激安の箱なしソフト。古いファミコンが多いが掘り出し物もある

●おすすめマーク●



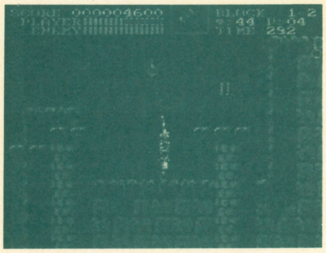
本誌編集部が ホンネで おすすめする
これは絶対お買い得 中古ソフト
SFC スーパーファミコン



SMASH T.V.
●アスキー●'92年3月27日発売
標準中古価格 **2000円**

単純明快さが新鮮

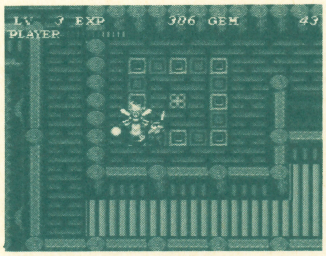
『スマッシュTV』は弾を避けながら攻撃して、敵を倒すゲームだ。そう、特殊なルールはない。まさにアクションシューティングの基本のみを素材として作り上げられた作品なのだ。複雑なパワーアップはないし、サポートするアイテムの出現もランダム。しかし、システムがどんどん複雑化する現在、こういう単純明快な作品があってもいいと思う。ただ単にバッタバッタと撃ち殺す。それが新鮮なのだ。（依田）



悪魔城ドラキュラ
●コナミ●'91年10月31日発売
標準中古価格 **2000円**

期待を裏切らない1本

アクションゲームがが好きで、ＦＣ版をプレイした事がないなら黙って買え！ ＦＣ版のファンだったヤツは、借金してでも買えッ!! とまでいいきれるほど、質の高いアクションゲームだ。おどろおどろしいグラフィックとサウンド。小気味よく動くキャラクター。これがＦＣ版のリーニューアルだとは信じられないくらいゲームの質は高い。ＡＣＧフェチには、絶大な自信を持っておススメしたい１本だ。（鈴木）

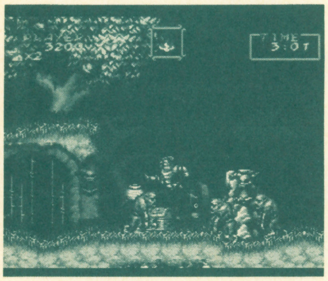


ソウルブレイダー
●エニックス●'92年1月31日発売
標準中古価格 **1500円**

目をつぶって買おう

業界人がこの作品を語る時、必ず上がるフレーズがまず「いいゲームなんだけどねえ」である。続いて「パッケージさえ良ければ売れたはずなのに」だ。その通り、とつくづく思う。

シナリオ、アクションなどあらゆる要素を取り上げてみても、心地良さが追求された万人向けの逸品。あるいは最近話題の『ガイア幻想紀』のルーツ的作品。なのに稚拙なパッケージでオジャンに。教訓。（元宮）

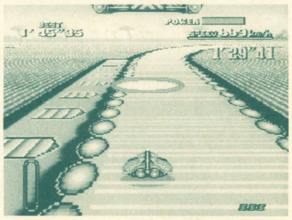


超魔界村
●カプコン●'91年10月4日発売
標準中古価格 **1500円**

アクションの基本姿勢

『魔界村』という言葉は損だ。この言葉を聞いた８割以上の人が「難しい」という言葉を連想してしまう。当然『超魔界村』も難しい。これは耐えて逃げるゲームなのだ。山積みピザをゴールへ運ぶのに同じである。耐えに耐えて大きなボスを倒す。つまりアクションゲームにとっての快感を誇張した作品なのだ。そしてそれは、ゴールにたどりついたときに、確実に大いなる喜びとして戻ってくるのである。（根本）

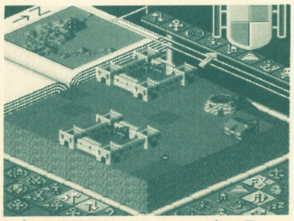
名作 中身の良さは中古価格が実証!!



Ｆ－ＺＥＲＯ●任天堂●'90年11月21日発売●標準中古価格 2500円

タイムアタックこそが、このゲームのすべて！ と私は断言する。スピード感、グラフィック、バラエティーに富んだコースレイアウト。『F-ZERO』をホメる素材はいくらでもある。だが、自分の持てる技術をすべて投入し、コンマ１秒のタイムを縮める喜びにはかなわないだろう。それほどこのゲームのタイムアタックはバランス良く奥が深いのだ。（鈴木）

カルト 神々の熱き戦いを勝ち抜こう！



ポピュラス●イマジニア●'91年12月16日発売●標準中古価格 1000円

典型的な箱庭タイプの戦争ＳＬＧ。神として君臨するプレイヤーは、世界を「奇跡」と呼ばれる力でコントロールして自分の信者を増やし、彼らの戦いが有利になるように導かねばならない。直接信者を操作できない点など、好き嫌いが分かれるが、このジャンル創世期の名作である。この値段なら話のネタに買っておいてもソンはない一作。（猪野）



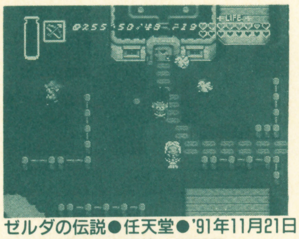
バトルブレイズ
●サミー●'92年5月1日発売
標準中古価格 **2000円**

SFC元祖対戦アクション

現在の対戦型ＡＣＧのほとんどが、操作に３つ以上のボタンと複雑な必殺技コマンドを必要としているのに対し、『バトルブレイズ』はたった２つのボタンと✚字キーのみの単純な操作で多彩な攻撃を繰り出すことができる。それゆえに、プレイヤー同士の純粋なテクニックを競うことができ、対戦プレイ時の駆け引きは非常に熱い。画面の地味さが少々寂しいかもしれないが、対戦の熱さは今も変わらない。（依田）

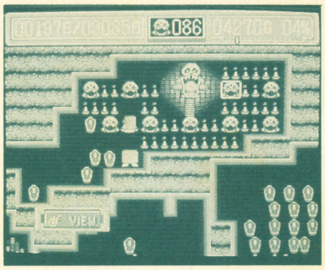
中古ソフトで遊べ!!

名作 質問電話数過去最高ソフト



ゼルダの伝説●任天堂●'91年11月21日発売●標準中古価格　3000円

でるでるでるでるついにでるーと、ＳＤＰを起用したラップによるＣＭソングも斬新だったＳＦＣ版『ゼルダの伝説』。従来のアクションＲＰＧがかかえてた限界をいとも簡単にクリアーした、ジャンル殺しの傑作。難解な謎が多く、質問電話の多さは閉口……あまりかけないでね。怒濤の爆笑巨編であるＧＢ版を100％楽しむ為にもぜひプレイを！　（元宮）

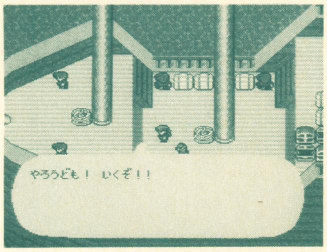


ロードモナーク

●エポック社●'92年10月9日発売
標準中古価格 **2000円**

手軽さの魅力とは

シミュレーションゲームにはどうしても興味を惹かれにくい。面倒な事柄を理解し独自のルールを覚えなくてはならないし、画面がとにかく見にくく表示されている内容の半分くらいは理解できない。ところが本作品は実にプレイしやすかった。上に記したほとんどの「とっつきにくさ」がクリアにされていたから。数少ない、熱中することに成功したシミュレーションゲームのうちの1本となった。　（根本）



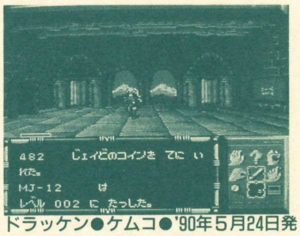
ロマンシング・サ・ガ

●スクウェア●'92年1月28日発売
標準中古価格 **2000円**

挑戦心あふれる実験作

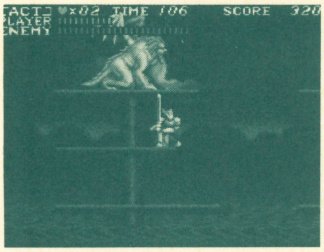
「完成度」という観点からは、さほど大きな声で推薦することはできない。だが、それでも推薦しよう。なぜなら、これは自分以外にも世界のどこかで別の冒険が同時進行し、それらの冒険が交差するさまを楽しめる世界初のＲＰＧだからだ。総合評価としては、きっと「失敗作」なのだが、それ以上に、ＲＰＧの進化の歴史を考える上で忘れることのできない「実験作」として、個人的には評価したいのだ。（野安）

カルト ♪3Dフィールドフォレバー♪



ドラッケン●ケムコ●'90年5月24日発売●標準中古価格　900円

「アンニュイ」という言葉がフランスで生まれたことをフト思い出すフランス生まれのＲＰＧ。３Ｄなのにフィールドマップ。散策すれば日が沈み星が瞬く。控えめな音量の美しいＢＧＭが聖なる気だるさを盛り上げ、ＳＥを始め音の出来も素晴らしい。地味なテイストも実は怒濤のエンディングへの布石だったことに気付く瞬間、すべてが報われるのだ。（浅野）

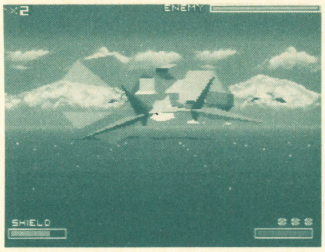


アクトレイザー

●エニックス●'90年12月16日発売
標準中古価格 **980円**

楽しみ方は人それぞれ

各ステージのボスを倒すためのアクションモードと、街をつくっていくクリエイションモードに別れたユニークなつくりのゲーム。アクションモードが難しすぎる点を除けば、個人的には両方のモードが好き。だが、人によってはアクション支持派と、クリエイション支持派のふたつに意見が別れるようだ。それと古代裕三氏担当のサウンドが素晴らしく良く、ゲームの臨場感をさらに高めてくれる。　（鈴木）



スターフォックス

●任天堂●'93年2月21日発売
標準中古価格 **3000円**

学ぶ自分に感動する

アクティブタイプのゲームはパターンを覚える作業が多くの場合必要だ。初めてこの作品をプレイした時はパターンが全く見えなかった。全方向から素早く大量の敵が出現して目が痛くなった。次にプレイしたらいくつかの敵の動きが見えた。その次にはもっと多くの敵の動きを理解した。レベル１を突破する頃には目も痛くならなくなった。本物の「自分が成長する」ゲームであり、それが最大の喜びになる。(根本)

3,000円以下で買えるおススメSFCソフト!!

タイトル	メーカー	中古価格	おすすめマーク
ウルティマⅣ	ポニーキャニオン	¥2,000	
SD・ザ・グレイトバトル	バンプレスト	¥2,000	
F1 GRAND-PRIX	ビデオシステム	¥2,000	
エキゾーストヒート	セタ	¥2,500	
エリア88	カプコン	¥3,000	
エルファリア	ハドソン	¥2,000	
がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻	コナミ	¥3,000	
キャプテン翼III	テクモ	¥2,000	
キャメルトライ	タイトー	¥3,000	
グラディウスIII	コナミ	¥2,500	
魂斗羅スピリッツ	コナミ	¥3,000	
コンバットライブス	テクノスジャパン	¥3,000	
邪鬼破壊(クラッシュ)	ナグザット	¥3,000	
スーパーR-TYPE	アイレム	¥3,000	
ストリートファイターII	カプコン	¥3,000	
ダライアス・ツイン	タイトー	¥1,500	
ダンジョン・マスター	ビクターエンタテインメント	¥2,000	
ドラゴンクエストV	エニックス	¥3,000	
半熟ヒーロー	スクウェア	¥3,000	
ファイナルファイト	カプコン	¥2,500	
レナス	アスミック	¥3,000	

●スーパーファミコン●

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
アースライト	ハドソン	8500	5000	1700	SLG
機甲警察メタルジャック	アトラス	8800	4000	1400	ACG
R.P.M.レーシング	ビクター音楽産業	8800	3000	1300	ETC
アウターワールド	ビクター音楽産業	8800	4000	1500	ACG
アクションパチ夫くん	ココナッツジャパン	9500	4000	1000	ACG
アクスレイ	コナミ	8800	4000	1700	STG
アクトレイザー	エニックス	8000	1000	200	ACG
悪魔城ドラキュラ	コナミ	8800	2000	600	ACG
アクロバットミッション	テイチク	8800	4000	1000	STG
あしたのジョー	ケイ・アミューズメントリース	8900	3500	1000	SPG
アストラル・バウト	キングレコード	9030	6000	2300	ACG
アダムスファミリー	ミサワエンターテイメント	8800	4000	1000	ACG
アメージングテニス	パック・イン・ビデオ	8800	6000	2500	SPG
アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	8700	5000	2000	ETC
アルバートオデッセイ	サンソフト	9600	6000	2200	RPG
イーハトーヴォ物語	ヘクト	9700	5900	2200	RPG
怒りの要塞	ジャレコ	8700	4800	1400	STG
インターナショナルテニスツアー	マイクロワールド	8900	6000	2600	SPG
ウィザードリィV	アスキー	9800	4000	2000	RPG
ウイニングポスト	光栄	12800	10500	4000	SLG
ウイングコマンダー	アスキー	9800	7000	2400	STG
ウォーリーをさがせ	トミー	9500	5900	2000	AVG
うしおととら	ユタカ	8800	6000	2500	ACG
宇宙の騎士テッカマンブレード	ベック	8800	7000	2500	ACG
ウルティマVI	ポニーキャニオン	9800	2000	400	RPG
ウルティメイトフットボール	サミー	8700	5000	2000	SPG
ウルトラセブン	バンダイ	8800	4000	1500	ACG
ウルトラマン	バンダイ	7800	4000	1200	ACG
エアーマネジメント	光栄	11800	6000	2400	SLG
エアーマネジメントII	光栄	12800	8000	3000	SLG
エイリアン3	アクレイムジャパン	8800	6000	1500	ACG
エイリアンVSプレデター	アイ・ジー・エス	9800	5000	1700	ACG
エキゾーストヒート	セタ	8900	2500	800	ETC
エキゾーストヒートII	セタ	9800	4500	1500	ETC
SDガンダムX	ユタカ	9500	6000	2200	SLG
SDガンダム外伝2　円卓の騎士	ユタカ	9500	3000	1400	RPG
SDガンダム外伝　ナイトガンダム物語	エンジェル	9500	2000	500	RPG
SDガンダムV作戦始動	エンジェル	7800	5000	1800	ACG
SD機動戦士ガンダム2	エンジェル	8800	7000	2700	STG
SDザ・グレイトバトルII　ラストファイターツイン	バンプレスト	8700	5000	1600	ACG
SDザ・グレイトバトルIII	バンプレスト	8700	5000	1600	ACG
SDザ・グレイトバトル　新たなる挑戦	バンプレスト	8200	2000	700	ACG
STG	アテナ	8900	4000	1500	STG
SDザ・グレイトバトル　新たなる挑戦	バンプレスト	8200	2000	700	ACG
エストポリス伝記	タイトー	8900	6000	2300	RPG
X—ZONE	ケムコ	6500	3000	1000	STG
エドの牙	マイクロワールド	8900	5000	1500	ACG
NFLフットボール	コナミ	9000	7200	2600	SPG
NBAオールスターチャレンジ	アクレイムジャパン	8800	5000	1300	SPG
NBAプロバスケットボール	EAビクター	8900	5000	1800	SPG

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
F—ZERO	任天堂	7000	2500	1000	ETC
F—1 GRAND PRIX	ビデオシステム	9700	2000	500	ETC
F—1 GRAND PRIX PARTII	ビデオシステム	9800	6500	2500	ETC
MVPベースボール	アクレイムジャパン	8800	7000	2500	SPG
エリア88	カプコン	8500	3000	1000	STG
エルナード	ゲームプラン・にじゅういち	9600	6000	2300	RPG
エルファリア	ハドソン	9500	2000	700	RPG
大相撲魂	タカラ	9000	6000	2400	SPG
大仁田厚FMW	ポニーキャニオン	9800	7200	2800	SPG
オセロワールド	ツクダオリジナル	8700	5000	2500	ETC
織田信長覇王の軍団	エンジェル	9500	6000	2200	SLG
弟切草	チュンソフト	8800	7000	2800	AVG
カードマスター	HAL研究所	8900	2500	800	RPG
カコマ☆ナイト	データムポリスター	7800	4000	1500	PZG
風のシルフィード	キングレコード	9300	8000	3000	ETC
課長　島耕作	ユタカ	9800	7800	3000	AVG
ガデュリン	セタ	8800	1500	300	RPG
仮面ライダーSD	ユタカ	8800	6000	2000	ACG
カリフォルニアゲームズII	ヘクト	8800	6000	2000	ETC
餓狼伝説	タカラ	9800	4600	1800	ACG
がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～	コナミ	8800	3000	1000	ACG
ガンフォース	アイレム	8300	3700	1000	ACG
奇々怪界	ナツメ	8500	4800	2000	ACG
機動戦士ガンダムF91	バンダイ	9500	1500	400	SLG
機動装甲ダイオン	ビック東海	8500	4000	1000	STG
キャプテン翼III	テクモ	8900	2000	800	SLG
キャプテン翼IV	テクモ	9700	5000	2100	SLG
キャメル・トライ	タイトー	8500	3000	800	ACG
Qbert	バップ	7000	5000	1600	PZG
ぎゅわんぶらぁ自己中心派	パルソフト	8800	6500	3100	ETC
銀河英雄伝説	TIM	9800	5000	2200	SLG
キング　オブ　ザ　モンスターズ	タカラ	8800	5000	2000	ACG
キン肉マン	ユタカ	7800	3000	1300	ACG
くにおくんのドッジボールだよ!全員集合	テクノスジャパン	9600	6400	1800	SPG
グラディウスIII	コナミ	7800	3000	800	STG
グラディウスIII	コナミ	7800	2500	800	STG
クリスティーワールド	アクレイムジャパン	8000	4800	1600	PZG
クレヨンしんちゃん	バンダイ	9500	6600	2200	ACG
激突弾丸自動車決戦バトルモービル	システムサコム	8800	6000	2200	ETC
ゲゲゲの鬼太郎	バンダイ	8800	6000	2200	ACG
拳闘王ワールドチャンピオン	ソフエル	8000	2500	800	SPG
GO!GO!ドッジリーグ	パック・イン・ビデオ	7800	6200	2300	SPG
GS美神	バナレックス・バンダイ	8800	7000	2500	ACG
甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	8900	6000	2300	SPG
豪槍神雷伝説武者	データムポリスター	8800	2700	800	ACG
鋼鉄の騎士	アスミック	9800	6000	2200	SLG
甲竜伝説ヴィルガスト	バンダイ	9000	5000	2200	RPG
コズモギャング　ザ　パズル	ナムコ	7900	6000	1800	PZG
コズモギャング　THE VIDEO	ナムコ	7900	6000	2500	STG
コスモポリスギャリバン	日本物産	8800	5000	1500	ACG

●P78～94の価格相場表は㈱あくとの御協力により編集部がデータ作成したものです。

●スーパーファミコン●

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
魂斗羅スピリッツ	コナミ	8500	3000	1000	ACG
コンバットライブス	テクノスジャパン	9300	3000	1200	ACG
ザキングオブラリー	メルダック	9600	4000	1300	ETC
Xak	サンソフト	9600	6000	2000	RPG
サイコドリーム	ライオット	8800	3000	800	ACG
サイバーナイト	トンキンハウス	8900	1500	500	RPG
サイバリオン	東芝EMI	8600	2000	400	ACG
3×3 EYES	ユタカ	9500	4500	1800	RPG
ザ・心理ゲーム	ヴィジット	9800	6000	1500	ETC
サラブレッドブリーダー	ヘクト	9700	7000	3000	SLG
三國志III	光栄	14800	9000	3300	SLG
サンダースピリッツ	東芝EMI	8600	2000	500	STG
サンダーバード	コブラチーム	8800	7000	2500	STG
斬スピリッツ	ウルフ・チーム	9800	6000	2300	SLG
サンドラの大冒険	ナムコ	8300	3000	800	ACG
サンリオワールド　スマッシュボール	キャラクターソフト	6980	5200	2000	ACG
GP—1	アトラス	8800	7000	2500	ETC
Jリーグサッカープライムゴール	ナムコ	8500	6800	3200	SPG
Jerry Boy	EPICソニー	8500	4000	1600	ACG
史上最強のクイズ王決定戦スーパー	ヨネザワPR21	8900	5000	1500	ETC
シムアース	イマジニア	9800	3000	1300	SLG
シムアント	イマジニア	12800	6000	2500	SLG
シムシティー	任天堂	8000	5200	2000	SLG
ジャングルウォーズ2	ポニーキャニオン	9500	4000	1000	RPG
雀闘士　銅鑼王	POW	8900	6000	2200	ETC
ジャンボ尾崎のホールインワン	HAL研究所	8900	4000	1900	SPG
重装機兵ヴァルケン	メサイヤ	8800	6000	2300	STG
樹帝戦記	エニックス	9600	7500	2800	SLG
JOE&MAC戦え原始人	データイースト	8500	4000	1400	ACG
少年アシベ	タカラ	7800	5800	2000	ACG
ジョジョの奇妙な冒険	コブラチーム	9500	5000	1500	RPG
初代熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	8900	4000	1700	RPG
初段森田将棋	セタ	8800	7000	3500	ETC
シルヴァサーガ2	セタ	9800	5000	2000	RPG
神聖紀オデッセリア	ビック東海	9500	5000	2300	RPG
新世紀GPXサイバーフォーミュラー	タカラ	8800	5000	2000	ETC
信長公記	やのまん	12500	7000	2800	SLG
新日本プロレスリング超戦士in闘強導夢	バリエ	9800	7800	3000	SPG
真・女神転生	アトラス	9800	5000	2200	RPG
スーパーR—TYPE	アイレム	8500	3000	1000	STG
スーパー蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史	光栄	11800	7000	2500	SLG
スーパーアレスタ	東宝	8700	5000	2300	STG
スーパー伊忍道・打倒信長	光栄	11800	1500	500	RPG+SLG
スーパーヴァリス	日本テレネット	8500	1500	500	ACG
スーパーウルトラベースボール	カルチャーブレーン	8800	3000	1000	SPG
スーパーウルトラベースボール実名版	マイクロアカデミー	8800	5000	2300	SPG
SUPER E.D.F.	ジャレコ	8700	3000	1000	STG
スーパーエアダイバー	アスミック	9600	6500	2800	STG
スーパーF1サーカス	日本物産	8800	1500	500	ETC
スーパーF1サーカス2	日本物産	9500	6500	2500	ETC

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
スーパーF1サーカスリミテッド	日本物産	9200	3000	1200	ETC
スーパー大相撲　熱戦大一番	ナムコ	8800	3000	800	SPG
スーパーオフロード	パック・イン・ビデオ	6900	4000	1700	ETC
スーパージャレコカップサッカー	ジャレコ	9000	5000	2200	SPG
スーパーキックオフ	ミサワエンターテインメント	7700	5000	2400	SPG
スーパーキックボクシング	エレクトロ・ブレイン・コーポレーション・ジャパン	8800	6000	2000	SPG
スーパー競馬	アイマックス	9700	7200	3000	ETC
スーパー三國志II	光栄	14800	4400	1800	SLG
スーパージェイムスボンドII	ビクターエンターテインメント	8800	6000	2000	ACG
スーパー上海　ドラゴンズアイ	ホット・ビィ	7800	5000	2500	PZG
スーパー将棋	アイマックス	8800	7000	3000	ETC
スーパースターウォーズ	ビクター音楽産業	8800	5500	2000	AVG
スーパースタジアム	セタ	8800	2000	700	SPG
スーパースラップショット	アルトロン	8500	6800	2300	SPG
スーパー倉庫番	パックインビデオ	6800	6000	2300	PZG
スーパー大航海時代	光栄	11800	7000	2500	RPG+SLG
スーパーダリカン	トンキンハウス	7500	6000	2000	ACG
スーパーダンクショット	HAL研究所	8600	4000	1300	SPG
スーパーダンクスター	サミー	7900	5000	1500	SPG
スーパーテトリス2	BPS	8500	6500	3000	PZG
スーパーテニスワールドサーキット	トンキンハウス	7800	5000	2000	SPG
スーパーニチブツマージャン	日本物産	8800	6000	2500	ETC
スーパー信長の野望　武将風雲録	光栄	11800	5000	2400	SLG
スーパー信長の野望　全国版	光栄	8800	7000	2800	SLG
スーパーバーディーラッシュ	データイースト	8800	4000	1700	SPG
スーパーハイインパクト	アクレイムジャパン	8800	6000	1800	SPG
スーパーバックトゥザフューチャーII	東芝EMI	9000	6000	2000	ACG
スーパーバトルタンク	パックインビデオ	7800	6000	2500	STG
スーパーバレーII	ビデオシステム	8900	6000	2300	SPG
スーパーパワーリーグ	ハドソン	9500	7000	3000	SPG
スーパーパン	カプコン	7500	4500	1500	ACG
スーパービックリマン	ベック	7800	5000	1800	ACG
スーパーファイヤープロレスリング3	ヒューマン	8500	5700	2900	SPG
スーパーファイヤープロレスリング	ヒューマン	8500	1500	300	SPG
スーパーファイヤープロレスリング2	ヒューマン	8500	5000	2000	SPG
スーパーファミスタ	ナムコ	7900	3000	800	SPG
スーパーファミスタ2	ナムコ	7900	5500	2300	SPG
スーパーファミリーテニス	ナムコ	7900	6000	2800	SPG
スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	7700	5000	1600	SPG
スーパーフォーメーションサッカー2	ヒューマン	8500	5500	2500	SPG
スーパーブラックバス	ホット・ビィ	8900	7500	3300	ETC
スーパープロフェッショナルベースボール	ジャレコ	8700	2500	800	SPG
スーパープロフェッショナルベースボールII	ジャレコ	9000	6000	2500	SPG
スーパープロ野球スタジアム	TIM	8900	7000	2500	SPG
スーパーボウリング	アテナ	8300	5000	2200	SPG
スーパーボンバーマン	ハドソン	7800	6000	2500	ACG
スーパー麻雀	アイマックス	8000	6000	2700	ETC
スーパー麻雀大会	光栄	9800	7500	3300	ETC
スーパーマリオカート	任天堂	8900	6300	2200	ETC
スーパーマリオコレクション	任天堂	9800	7000	2500	ACG

●スーパーファミコン●

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
スーパーマリオワールド	任天堂	8000	5000	1000	ACG
スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	8800	7000	3000	ETC
スーパーリニアボール	ヒロ	8000	4000	1200	ACG
スーパーロイヤルブラッド	光栄	9800	6000	2400	SLG
スーパーワギャンランド	ナムコ	8300	4000	1500	ACG
スーパーワギャンランド2	ナムコ	8300	5000	2000	ACG
SWIV	ココナッツジャパン	9500	3000	1000	STG
スカイミッション	ナムコ	8300	5000	1800	STG+SLG
鈴木亜久里のF1スーパードライビング	ロジーク	8800	4000	1600	ETC
スターフォックス	任天堂	9800	3000	500	STG
ステルス	ヘクト	9700	6000	2200	SLG
ストリートファイターII	カプコン	9800	3000	700	ACG
ストリートファイターIIターボ	カプコン	9980	6000	2000	ACG
スピンディジーワールド	アスキー	8800	4000	1500	ACG
スマッシュTV	アスキー	7800	2000	700	ACG
聖剣伝説2	スクウェア	9800	7500	2800	RPG
セプテントリオン	ヒューマン	8500	6000	2500	AVG
芹沢信雄のバーディートライ	東宝	9600	5000	2200	SPG
ゼルダの伝説 神々のトライフォース	任天堂	8000	3000	1300	RPG
戦国伝承	データイースト	8800	7000	2500	ACG
全日本プロレス	メサイヤ	9800	6000	2500	SPG
ソードワールドSFC	T&Eソフト	9800	6500	2500	RPG
ソウルブレイダー	エニックス	8800	1500	500	RPG
ソニックウイングス	ビデオシステム	8800	6400	2500	STG
ソニックブラストマン	タイトー	8500	4000	1300	ACG
ソングマスター	やのまん	9000	4000	1500	RPG
対局囲碁ゴライアス	BPS	14800	10000	3500	ETC
対決ブラスナンバーズ	レーザーソフト	8500	3500	800	ACG
太閤立志伝	光栄	11800	9000	2700	RPG+SLG
第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	9800	7800	3300	SLG
大戦略エキスパート	アスキー	9800	7000	3300	SLG
ダイナウォーズ	アイレム	8800	4000	1500	ACG
大爆笑 人生劇場	タイトー	8500	5000	1800	ETC
大爆笑 人生劇場2	タイトー	8800	6000	2000	ETC
高橋名人の大冒険島	ハドソン	8500	4000	1400	ACG
戦え原始人2	データイースト	8000	5000	1500	ACG
WWFレッスルマニア	アクレイムジャパン	8800	2000	700	SPG
WWFロイヤルランブル	アクレイムジャパン	9800	5000	2000	SPG
ダライアスツイン	タイトー	8800	1500	300	STG
ダライアスフォース	タイトー	8800	7000	2500	STG
ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	9800	2000	700	RPG
CBキャラウォーズ	バンプレスト	8500	4000	1400	ACG
ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻	エポック	8800	3500	1500	AVG
超攻合神サーディオン	アスミック	8800	1500	200	RPG
超魔界大戦どらぼっちゃん	ナグザット	8800	5000	1500	RPG
超魔界村	カプコン	8500	1500	400	ACG
つっぱり大相撲	テクモ	9000	3000	500	SPG
T. M. N. T.	コナミ	8500	5000	2000	ACG
提督の決断	光栄	14800	9900	4000	SLG
ディメンションフォース	アスミック	8500	2500	800	STG

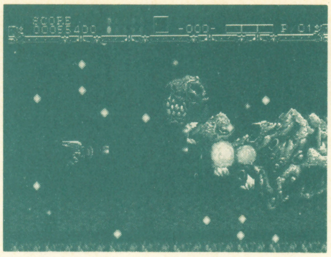
タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
テクモスーパーNBAバスケットボール	テクモ	8900	6000	2500	SPG
デザートストライク	EAビクター	8900	6000	2000	SLG
デスブレイド	アイマックス	9700	7000	2000	ACG
デッドダンス	ジャレコ	9700	5000	1400	ACG
徹萬	ナグザット	7800	6100	2500	ETC
デビルズコース	T&Eソフト	9800	7000	2500	SPG
デュアルオーブ	アイマックス	9700	6000	2500	RPG
伝説のオウガバトル	クエスト	9600	6000	2300	RPG+SLG
天舞スピリッツ	ウルフチーム	9800	8000	3000	SLG
トップレーサー	ケムコ	7800	5000	1800	ETC
ドッジ弾平	サンソフト	8500	4000	1600	ETC
トムとジェリー	アルトロン	8800	7000	2500	ACG
ドラえもん	エポック	8000	5800	2500	ACG
ドラゴンクエストV	エニックス	9600	3000	700	RPG
ドラゴンズアース	ヒューマン	8500	2400	500	SLG
ドラゴンズマジック	コナミ	8800	5900	2200	ACG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	エポック	9800	4000	1500	RPG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	エポック	9800	6000	2500	RPG
ドラゴンボールZ超サイヤ伝説	バンダイ	9500	2400	800	RPG
ドラゴンボールZ超武闘伝	バンダイ	9800	4900	2000	ACG
ドラッケン	ケムコ	8500	900	300	RPG
トルネコの大冒険	チュンソフト	9600	7500	2800	RPG
ナイジェルマンセルF1チャレンジ	インフォコム	8800	4900	2000	ETC
中島悟スーパーF1ヒーロー	バリエ	8900	5000	2200	ETC
哭きの竜 麻雀飛翔伝	アイ・ジー・エス	8700	6900	2500	ETC
ナグザットスーパーピンボール邪鬼破壊	ナグザット	8500	3000	1200	ETC
ナムコットオープン	ナムコ	8800	5900	2500	SPG
2020年スーパーベースボール	ケイ・アミューズメントリース	8900	4900	2000	SPG
ニトロパンクスマイトヘッズ	アイレム	8800	5900	2000	ACG
ノイギーア	ウルフチーム	9800	4000	1000	RPG
バーコードバトラー戦記	エポック	7680	4900	2000	SLG
バートの不思議な夢の冒険	アクレイムジャパン	8800	4900	1500	ACG
バイオメタル	アテナ	8980	5000	2500	STG
ハイパーゾーン	HAL研究所	8500	2500	600	STG
パイプドリーム	BPS	7500	3500	1500	PZG
パイロットウイングス	任天堂	8000	4000	2000	SLG
白熱プロ野球ガンバリーグ	EPICソニー	8500	2900	1000	SPG
白熱プロ野球ガンバリーグ'93	EPICソニー	9500	5900	2500	SPG
バズー!魔法世界	ホット・ビィ	9800	7000	2800	RPG
パチ夫くんスペシャル	ココナッツジャパン	9800	7000	3000	ETC
パチンコウォーズ	ココナッツジャパン	9500	5900	2400	ETC
パチンコ物語	KSS	9800	6700	3000	ETC
ハットトリックヒーロー	タイトー	8000	4900	2200	SPG
バットマンリターンズ	コナミ	8800	4900	1500	ACG
バティームーン	バリエ	8900	6000	1800	ETC
バトルグランプリ	ナグザット	8500	2000	400	ETC
バトルコマンダー	バンプレスト	9800	1500	400	SLG
バトルサッカー	バンプレスト	9500	5500	2000	SPG
バトルテック	ビクター音楽産業	9800	6000	2300	ACG
バトルドッジボール	バンプレスト	9600	2500	600	SPG

●スーパーファミコン●

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場 買うとき	売るとき	ジャンル
バトルドッジボールII	バンプレスト	9500	6000	1600	SPG
バトルブレイズ	サミー	8700	2000	700	ACG
早指し二段森田将棋	セタ	14800	12000	5000	ETC
遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	9800	6400	2500	SPG
遥かなるオーガスタ2	T&Eソフト	9900	8000	3300	SPG
バルバロッサ	サミー	9800	4000	1300	SLG
バレーボールTWIN	トンキンハウス	8900	5000	2200	SPG
パロディウスだ!	コナミ	8500	4900	1600	STG
パワーアスリート	KANEKO	6800	4000	1000	ACG
パワーモンガー	イマジニア	12800	6000	1800	SLG
半熟英雄ああ世界よ半熟なれ	スクウェア	9500	3000	700	SLG
反省ザルジロー君の大冒険	ナツメ	7000	4000	1300	ACG
PGAツアーゴルフ	イマジニア	8500	5000	2200	SPG
ヒーロー戦記	バンプレスト	9600	3000	1000	RPG
美少女雀士スーチーパイ	ジャレコ	9700	7200	2800	ETC
美少女戦士セーラームーン	エンジェル	9800	7200	2800	ACG
ビッグラン	ジャレコ	8700	2500	1000	ETC
ヒューマングランプリ	ヒューマン	9700	5000	2000	ETC
ヒューマンベースボール	ヒューマン	8600	5000	1500	SPG
飛龍の拳S	カルチャーブレーン	9700	2000	600	ACG
飛龍の拳Sハイパーバージョン	カルチャーブレーン	9700	4000	1500	ACG
ファーストサムライ	ケムコ	7800	5000	1500	ACG
ファイナルセット	フォーラム	8500	6700	2500	SPG
ファイナルファイト	カプコン	8500	2500	800	ACG
ファイナルファイトGUY	カプコン	8500	4000	1300	ACG
ファイナルファイト2	カプコン	9000	3000	600	ACG
ファイナルファンタジーIV	スクウェア	8800	3500	1500	RPG
ファイナルファンタジーIVイージータイプ	スクウェア	9000	6000	2000	RPG
ファイナルファンタジーV	スクウェア	9800	3500	700	RPG
ファランクス	ケムコ	8900	4000	1600	STG
HOOK	EPICソニー	8500	3000	1200	ACG
BURAI	アイ・ジー・エス	9800	3000	800	RPG
フライングヒーロー	ソフエル	8800	5000	1500	STG
プリンス・オブ・ペルシャ	メサイヤ	8800	4000	1000	ACG
ブルースブラザース	ケムコ	7800	6000	2000	ACG
ブレイゾン	アトラス	8500	5000	1500	STG
ブレスオブファイア	カプコン	9800	6000	2500	RPG
プロサッカー	イマジニア	8000	2000	700	SPG
プロフェッショナルベースボール	ジャレコ	8700	2500	800	SPG
プロフェッショナルベースボールII	ジャレコ	8900	6000	2400	SPG
プロフットボール	イマジニア	7900	1500	300	SPG
プロフットボール'９３	EAビクター	8900	5000	1800	SPG
プロ麻雀「極」	アテナ	9600	7200	2800	ETC
ペブルビーチの波涛	T&Eソフト	9800	5000	2200	SPG
ヘラクレスの栄光III	データイースト	8800	5000	1800	RPG
弁慶外伝沙の章	サンソフト	9600	5000	1800	RPG
ホームアローン	アルトロン	8800	5000	1600	ACG
北斗の拳5	東映動画	8900	4000	1500	RPG
北斗の拳6	東映動画	8900	4500	1500	ACG
Pop'nツインビー	コナミ	8900	5000	2000	STG
炎の闘球児ドッジ弾平	サンソフト	8500	4000	1600	SPG

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場 買うとき	売るとき	ジャンル
ポピュラス	イマジニア	8800	1000	300	SLG
ポピュラス2	イマジニア	9800	2000	500	SLG
ボンバザル	ケムコ	6500	2600	1000	ACG
ザ・麻雀闘牌伝	ビデオシステム	8900	7000	2800	ETC
マイトアンドマジックbook2	ロジーク	8800	6000	2000	RPG
摩訶摩訶	シグマ	8700	2000	700	RPG
負けるな!魔剣道	データムポリスター	8800	6000	2000	ACG
まじかる☆タルルートくん	バンダイ	8000	4000	1700	ACG
マジックジョンソンのスーパースラムダンク	ヴァージンゲーム	8800	6000	2500	SPG
マジックソード	カプコン	8500	2000	500	ACG
マジンガーZ	バンダイ	8800	6000	2000	ACG
MADARA2	コナミ	9800	6500	2500	RPG
マリオとワリオ	任天堂	6800	5200	2200	PZG
マリオペイント	任天堂	9800	4500	1500	ETC
ミスティッククエスト（FF USA）	スクウェア	7900	6500	2500	RPG
ミステリーサークル	ケイ・アミューズメントリース	8300	5000	1500	PZG
ミッキーのマジカルアドベンチャー	カプコン	8500	5500	2300	ACG
メガロマニア時空大戦略	イマジニア	12800	9000	3000	SLG
メジャータイトル	アイレム	8800	6000	1800	SPG
メタルマックス2	データイースト	9500	6500	2800	RPG
モノポリー	トミー	9700	7000	3000	ETC
USA ICE HOKEY	ジャレコ	9000	6000	1800	SPG
ゆうゆのクイズでGO!GO!	タイトー	8500	5000	1700	ETC
ヨーロッパ戦線	光栄	12800	6500	2700	SLG
横山光輝三国志	エンジェル	9500	6000	2300	SLG
ヨッシーのクッキー	BPS	7200	4500	1200	PZG
４６億年物語	エニックス	9600	5000	2200	RPG
雷電伝説	東映動画	8700	5000	2000	STG
ライトファンタジー	トンキンハウス	8900	5000	1800	RPG
ラグーン	ケムコ	8500	3500	1300	RPG
ラスベガスドリーム	イマジニア	9800	7800	3000	ETC
ラッシングビート	ジャレコ	8700	2500	800	ACG
ラッシングビート乱	ジャレコ	9600	5000	1700	ACG
らんま1／2町内激闘篇	メサイヤ	8800	3000	800	ACG
らんま1／2爆烈乱闘篇	メサイヤ	9600	4000	1400	ACG
リーディングカンパニー	光栄	12800	8000	2700	SLG
リターンオブ双截龍	テクノスジャパン	8600	4000	1000	ACG
龍騎兵団ダンザルブ	ユタカ	9500	6000	2500	RPG
ルーニーテューンズ	サンソフト	8600	5000	1600	ACG
レッドオクトーバーを追え	アルトロン	8800	7000	2500	STG
レナス	アスミック	9600	3000	1000	RPG
レミングス	サンソフト	8500	3000	1300	PZG
ロードモナーク	エポック	8800	2000	300	SLG
ロイヤルコンクエスト	ジャレコ	8500	4000	1000	SLG
ロケッティア	アイ・ジー・エス	8900	1500	300	ACG
ロマンシング サ・ガ	スクウェア	9500	2000	500	RPG
ワールドクラスラグビー	ミサワエンターテインメント	7900	5000	1800	SPG
ワールドサッカー	ココナッツジャパン	8980	6000	1400	SPG
ワールドヒーローズ	サンソフト	9800	7000	2700	ACG
ワイアラエの奇蹟	T&Eソフト	9800	7000	2500	SPG
ワンダラーズフロムイース	トンキンハウス	8800	1500	300	RPG

本誌編集部が ホンネで おすすめする
これは絶対お買い得 中古ソフト
MD メガドライブ



ジノーグ

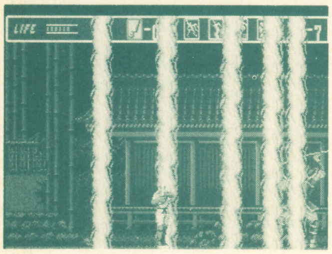
●メサイヤ●'91年1月25日発売
標準中古価格**500**円

マニアへの通過儀礼

ＭＤのゲームは一般的に言って、難しい。「一見さんお断り」である。

でも、どんなにツレなくされても心を惹きつけられるゲームがある。その最たるものが『ジノーグ』だろう。悪夢のようなステージと、悪魔の方がまだ可愛げのありそうなキャラクター達。

すぐにやられちゃうくせに、つい今日も始めてしまう。そして、いつのまにか初めて見る面に突入していることに気が付いたりするのだ。 （徳永）



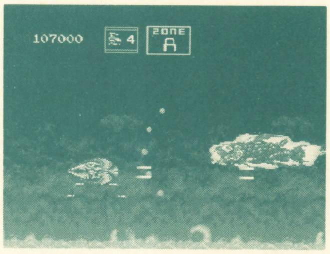
ザ・スーパー忍

●セガ●'89年12月2日発売
標準中古価格**1,000**円

硬派の名で通ってます

『スーパー忍』は当時今いち煮え切らなかったＭＤソフトにやきもきしていたユーザーにとっては救いの神であった。それだけ完成度が高く、登場は斬新であった、と記憶している。

このソフトに２バージョンあるのはあまりにも有名。ゴ◯ラ、ラ◯ボーなど有名キャラが出演するのはその初期版なのでもっている人は大切にするように。現在売ってるのは修正後のもの。その差を楽しむのも一興ナリ。（元宮）

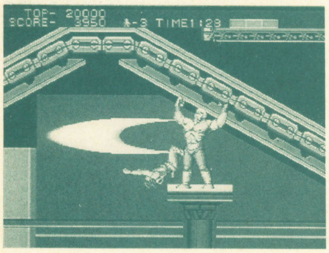


ダライアスII

●タイトー●'90年12月20日発売
標準中古価格**1,000**円

弾避けの快感

ZUNTATAサウンドのカッコよさと大迫力の２画面筐体で、浪人時代ハマりにハマった『ダライアスII』。そしてＭＤ版。確かに巨大だった敵ボスは小さくなってしまったけど、弾避けのスリルや非常によく再現されたＢＧＭなど、現在まで発売されているＭＤシューティングの中で最高傑作だと信じて疑わない。こんな傑作が現在1000円で入手できると思うと、なんだか喜んでいいのか悲しんでいいのか。（依田）



ストライダー飛竜

●セガ●'90年9月29日発売
標準中古価格**1,000**円

素晴らしき移植度

個性的なＡＣＧを提供し続けるカプコン。『ストライダー飛竜』もその中の一作品だ。壁をよじ登ったり、急な坂を走り抜けたり、飛竜独特の武器〝サイファー〟で敵を真っ二つに切り裂いたりと、そのアクションは個性的かつ爽快だ。初期に移植されたＭＤ版はアーケード版に忠実に移植されており、その完成度は高く、当時ＭＤユーザー層の拡大に貢献した。ＭＤの「良い所」を発見できる作品だ。 （依田）

RPG マニアから寵愛をうける『FSII』

ＭＤ初のＲＰＧ『ファンタシースターII』は、いささかカルト的ともとれる程、ＭＤユーザーに愛され続けているタイトル。

ゲーム序盤で死んでしまう美人キャラ・ネイもその加熱人気の一因か。死後、プレイヤーは頭の片隅でネイの復活を期待しながらプレイし続ける。しかし、ネイは蘇らない。決して蘇らない……。

さて「Ｉ」はその「II」以上に評価が高めだが、マークIIIソフトの為、中古市場に出回らない、出たとしてもすぐに売れてしまっていた。しかし、この度、熱心なファンの要望が叶い、キャンペーン用との限定付きだが、ＭＤに移植される運びとなった。快挙である。標準中古価格1980円。 （元宮）

1500円以下で買えるおススメMDソフト!!

タイトル	メーカー	中古価格	おすすめマーク
アイ・ラブ・ドナルドダック	セガ	¥1500	
宇宙戦艦ゴモラ	UPL	¥1000	
エアロブラスターズ	カネコ	¥1000	
エイリアンストーム	セガ	¥1500	
ゲイングランド	セガ	¥1500	
ゴールデンアックス	セガ	¥1500	
鮫！ 鮫！ 鮫！	東亜プラン	¥1500	
サンダーフォースIIMD	テクノソフト	¥1000	
サンダーフォースIII	テクノソフト	¥1500	
史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥500	
ジョーモンタナII・スポーツトークフットボール	セガ	¥1500	
大旋風	セガ	¥500	
大魔界村	セガ	¥1500	
TATSUJIN	セガ	¥1200	
トージャム&アール	セガ	¥1000	
忍者武雷伝説	セガ	¥1500	
フェリオス	ナムコ	¥500	
フォゴットンワールド	セガ	¥1000	
マイケル・ジャクソンズムーンウォーカー	セガ	¥1500	
レンタ・ヒーロー	セガ	¥1500	
ローリング・サンダー2	ナムコ	¥1000	

●メガドライブ●

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
アークス　オデッセイ	ウルフチーム	8500	2000	500	RPG
アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	ウルフチーム	7800	6000	1500	RPG
ART ALIVE	セガ	3800	3000	700	ETC
アーネスト・エバンス(CD)	ウルフチーム	7300	1500	300	ACG
RBI4 ベースボール	テンゲン	7800	5000	1300	SPG
ああ播磨灘	セガ	7800	6000	1400	ACG
アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	セガ	4800	1500	400	ACG
アイラブミッキーマウス 不思議城のお城大冒険	セガ	4800	3000	700	ACG
アイルトン・セナ　スーパーモナコGP2	セガ	7800	4000	1000	SPG
アイルロード(CD)	ウルフチーム	7800	4000	1000	RPG
アウトラン	セガ	7000	2000	500	SPG
アウトラン２０１９	シムス	8800	6000	1300	SPG
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	光栄	11800	7000	1500	SLG
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史（CD）	光栄	11800	7800	2300	SLG
アトミック・ロボキッド	トレコ	6800	1000	100	STG
アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～	セガ	8700	3000	1300	SLG
アネット再び(CD)	ウルフチーム	7800	5000	1300	ACG
アフターバーナーⅡ	電波新聞社	6900	4000	1000	STG
アフターバーナーⅢ(CD)	CSK総合研究所	8400	5000	1300	STG
AYA(CD)	データウエスト	7600	5000	1300	AVG
アリシアドラグーン	ゲームアーツ	7800	4000	1000	ACG
アレックスキッド天空魔城	セガ	5500	500	50	ACG
アンデッドライン	パルソフト	8800	500	50	STG
イースⅢ ワンダラーズ フロム イース	日本テレネット	8700	2000	500	RPG
インセクターX	KHB	6800	500	50	STG
ヴァーミリオン	セガ	8500	500	50	RPG
ウィザード・オブ・イモータル	EAビクター	8800	7000	1800	ACG
宇宙戦艦ゴモラ	ユー・ピー・エル	7500	1000	100	STG
ウルトラマン	マーバ	5800	4000	1000	ACG
ウルフチャイルド(CD)	ビクター音楽産業	7800	6000	1300	ACG
Aランクサンダー	RIOT	7400	6000	1500	RPG
エアーマネジメント	光栄	11800	7000	1800	SLG
エアダイバー	アスミック	6800	3000	700	STG
エアロブラスターズ	KANEKO	6000	1000	100	STG
エイリアンストーム	セガ	6000	1500	300	ACG
A列車でいこうMD	セガ	6800	3000	700	SLG
江川卓のプロ野球(CD)	セガ	7800	6000	1500	SPG
エクスランザー	セガ	6800	5000	1300	STG
エコー・ザ・ドルフィン	セガ	6800	5000	1500	ACG
NBAプレイオフ　ブルズVSサンズ	EAビクター	8800	6000	1500	SPG
NBAプロバスケットボール	EAビクター	8800	4000	1000	SPG
F２２インターセプター	EAビクター	8900	7000	1800	STG
FZ戦記アクシス	ウルフチーム	6800	1500	300	ACG
F１サーカスMD	日本物産	7500	1500	300	SPG
エル・ヴィエント	ウルフチーム	8500	3000	700	ACG
LHXアタックチョッパー	EAビクター	8900	6000	1500	STG
尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	6000	2000	500	SPG
オリンピックゴールド	セガ	6000	2000	500	SPG
火激	ホット・ビィ	7700	1500	300	ACG
カメレオンキッド	セガ	6800	2000	500	ACG

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
ガイアレス	日本テレネット	8400	1000	100	STG
餓狼伝説	セガ	8800	5000	1000	ACG
ガンスターヒーローズ	セガ	6800	5000	1300	ACG
ガントレット	テンゲン	7800	6200	1500	ACG
騎士伝説	講談社総研	9800	7000	1800	ACG
キックボクシング	マイクロワールド	8500	5000	1300	SPG
機動警察パトレイバー	マーバ	7800	4000	1000	AVG
キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	6800	2000	500	SPG
球界道中記	ナムコ	6000	3000	700	SPG
究極タイガー	トレコ	7500	500	50	STG
キリングゲームショー	EAビクター	8900	6500	1500	ACG
キングサーモン	ホット・ビィ	6800	5000	1300	SPG
ギャラクシーフォースⅡ	CSK総合研究所	8400	1500	300	STG
ぎゅわんぶらあ自己中心派２	ゲームアーツ	7800	5800	1600	ETC
クイズスクランブルスペシャル	セガ	8800	2000	500	ETC
クイズ殿様の野望	シムス	7800	4000	1000	ETC
空牙	日本テレネット	8400	1500	300	STG
孔雀王Ⅱ	セガ	6000	1000	100	ACG
CRYING	セガ	6800	3000	700	STG
クラックダウン	セガ	6000	1000	100	ACG
クルードバスター	データイースト	7800	3000	700	ACG
CRUE BALL	EAビクター	6800	5000	1300	ETC
グランドスラム	日本テレネット	6800	4000	1000	ACG
グレイランサー	メサイヤ	8300	3000	700	STG
慶応遊撃隊(CD)	ビクター音楽産業	7400	6000	1500	STG
ゲイングランド	セガ	6000	1500	300	ACG
幻影都市(CD)	マイクロキャビン	4980	4000	1300	RPG
鋼鉄帝国	ホット・ビィ	7800	4000	1000	STG
コズミック・ファンタジーストーリーズ	RIOT・日本テレネット	7800	3000	700	ETC
コラムス	セガ	5500	3200	1300	PZG
ゴーストバスターズ	セガ	6000	1500	300	ACG
ゴールデンアックス	セガ	6000	1500	400	ACG
ゴールデンアックスⅡ	セガ	6000	3000	700	ACG
ゴールデンアックスⅢ	セガ	6800	4000	800	ACG
サイドポケット	データイースト	5800	5000	1300	ETC
サイボーグ００９(CD)	RIOT	7800	5700	1300	ACG
３×３EYES(CD)	セガ	7800	6000	2000	RPG
鮫！ 鮫！ 鮫！	東亜プラン	6500	1500	300	STG
三国志列伝・乱世の英雄たち	セガ	8700	1500	300	SLG
三國志Ⅱ	光栄	14800	4000	1000	SLG
三國志Ⅲ	光栄	14800	9000	3000	SLG
サンダーストームFX(CD)	ウルフチーム	7800	4000	1000	STG
サンダーフォースⅡMD	テクノソフト	6800	1000	100	STG
サンダーフォースⅢ	テクノソフト	6800	1500	300	STG
サンダーフォックス	タイトー	8500	500	50	ACG
サンダーホーク	タイトー	8800	6200	1600	STG
ザ・スーパー忍	セガ	6000	1000	100	ACG
斬　～夜叉円舞曲～	ウルフチーム	8500	1500	300	SLG
シーザーの野望	マイクロネット	8800	500	50	SLG
シーザーの野望Ⅱ	マイクロネット	8800	2000	500	SLG

●メガドライブ●

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
紫禁城	サン電子	6500	500	50	PZG
史上最大の倉庫番	メサイヤ	5200	500	50	PZG
四天明王	シグマ商事	6200	500	50	ACG
ジノーグ	メサイヤ	6500	500	50	STG
シムアース(CD)	セガ	7800	5000	1300	SLG
シャイニング・フォース〜神々の遺産〜	セガ	8700	3000	1200	RPG
シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	8700	1700	500	RPG
シャドー・オブ・ザ・ビースト	ビクター音楽産業	8800	500	50	ACG
シャドーダンサー	セガ	6000	1500	300	ACG
修羅の門	セガ	6000	4000	1000	SLG
将棋の星	ホームデータ	6700	4000	1000	ETC
G—LOC	セガ	6800	5000	1300	STG
ジェームスボンドII	EAビクター	8900	3000	500	ACG
Jリーグチャンピオンサッカー	ゲームアーツ	7800	4500	1000	SPG
Jリーグプロストライカー	セガ	8800	6000	1800	SPG
JAGUAR XJ２２(CD)	ビクター音楽産業	8800	6000	1000	SPG
邪神ドラクソス	EAビクター	8900	5000	1300	ACG
雀豪ワールドカップ(CD)	ビクターエンタテインメント	8200	7000	1600	ETC
雀偵物語	日本テレネット	8400	5000	1300	ETC
重装機兵レイノス	メサイヤ	6200	3000	700	STG
ジュラシック・パーク	セガ	6800	5200	1500	ACG
ジョーダンVSバード	セガ	7800	7000	1600	SPG
JOE MONTANA FOOTBALL	セガ	6000	500	50	SPG
ジョーモンタナII・スポーツトーク・フットボール	セガ	7000	1500	300	SPG
スーパーH. Q.	タイトー	6800	5000	1300	SPG
スーパーエアーウルフ	九娯貿易	6800	500	50	STG
スーパーサンダーブレード	セガ	5800	1000	100	STG
スーパー忍	セガ	6000	1000	100	ACG
スーパー大戦略	セガ	6800	2000	600	SLG
スーパー・ハイドライド	アスミック	7900	500	50	RPG
スーパーハングオン	セガ	6000	1500	300	SPG
スーパーバレーボール	ビデオシステム	5800	5000	1300	SPG
スーパーファンタジーゾーン	サン電子	6800	5000	1300	STG
スーパーモナコGP	セガ	6000	4000	1000	SPG
スーパーリーグ	セガ	5800	2000	500	SPG
スーパーリアルバスケットボール	セガ	5500	3000	700	SPG
スイッチ(CD)	セガ	8800	6000	1500	AVG
スタークルーザー	メサイヤ	7300	3000	700	STG
スティールタロンズ	テンゲン	6800	5000	1300	STG
ストライダー飛竜	セガ	7000	1000	200	ACG
ストリートスマート	トレコ	6800	4000	1000	ACG
ストリートファイターII'プラス	セガ	9800	7500	2500	ACG
スノーブラザーズ	東亜プラン	7800	6000	1500	ACG
スピードボール２	CSK総合研究所	6800	4000	1000	SPG
スプラッターハウスPart２	ナムコ	5800	4000	1300	ACG
スプラッターハウスPart３	ナムコ	6800	4000	1200	ACG
スペースハリアーII	セガ	5800	500	50	STG
スライムワールド	マイクロワールド	6800	2000	500	ACG
スラップファイトMD	テンゲン	7800	6000	1500	STG
セイントソード	タイトー	6800	500	50	ACG
精霊神世紀 フェイエリア(CD—ROM)	ウルフチーム	7400	2000	500	RPG
戦場の狼II	セガ	7000	2000	500	ACG
ゼロウイング	東亜プラン	8000	500	50	STG
００７・死闘(CD)	テンゲン	6800	5000	1300	ACG
ソーサリアン	セガ	7000	1500	300	RPG
ソーサルキングダム	メサイア	8800	1500	300	RPG
ソードオブソダン	セガ	6000	1000	100	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	6000	2000	500	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ２	セガ	6800	4000	1200	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD(CD)	セガ	8800	6500	2000	ACG
ソル・フィース(CD)	ウルフチーム	6800	1000	100	STG
ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦	EAビクター	6800	6000	1300	ACG
ターボアウトラン	セガ	6000	3000	700	SPG
太閤立志伝	光栄	11800	7000	1800	SLG
太平記	セガ	8700	1000	50	SLG
タイムギャル(CD)	ウルフチーム	7800	5000	1300	AVG
タズマニア	セガ	6800	3000	700	ETC
TATSUJIN	セガ	6000	1200	300	STG
ダーウィン４０８１	セガ	6000	500	50	STG
大航海時代	光栄	11800	5000	1700	SLG
大旋風	セガ	6000	500	50	STG
ダイナブラザーズ	CSK総合研究所	8800	4000	1000	SLG
ダイナミックカントリークラブ(CD)	セガ	7800	5200	1300	SPG
大魔界村	セガ	6800	1500	300	ACG
ダライアスII	タイトー	8900	1000	200	STG
チェルノブ	データイースト	7800	4000	1000	ACG
チキチキボーイズ	セガ	6000	4000	1000	ACG
ツインクルテール	WAS	7800	3000	700	STG
T. M. N. T.	コナミ	6800	5000	1400	ACG
提督の決断	光栄	14800	10000	3500	SLG
テクモワールドカップ'92	シムス	6200	4000	1000	SPG
天下布武・英雄たちの咆哮(CD)	ゲームアーツ	7800	2000	500	SLG
天舞　メガCDスペシャル(CD)	ウルフチーム	9800	5000	1300	SLG
D. ロビンソンバスケット	セガ	5800	3000	700	SPG
ディックトレイシー	セガ	6000	500	50	ACG
デザートストライク	EAビクター	8900	6000	1300	STG
デスブリンガー(CD)	RIOT・日本テレネット	7400	3000	700	RPG
デトネイターオーガン(CD)	ホット・ビィ	7800	4000	1000	AVG
デバステイター(CD)	ウルフチーム	7800	6000	1500	ACG
デビルクラッシュMD	テクノソフト	6800	5000	1300	ETC
電忍アレスタ(CD)	コンパイル	6800	3000	700	STG
トージャムアンドアール	セガ	6800	1000	100	ACG
闘技王　キングコロッサス	セガ	5800	2000	700	ACG
TOP PRO GOLF	ソフトビジョン	8800	4000	1000	SPG
TOP PRO GOLF２	ソフトビジョン	8500	5200	1300	SPG
ドッジ弾平	セガ	3880	3000	700	SPG
ドラえもん	セガ	6800	4000	1000	ACG
ドラゴンズアイ上海III	ホームデータ	5800	1500	300	ETC
ドリームチームUSA	EAビクター	7800	5000	1300	SPG
ナイトストライカー(CD)	タイトー	7800	6000	1500	STG

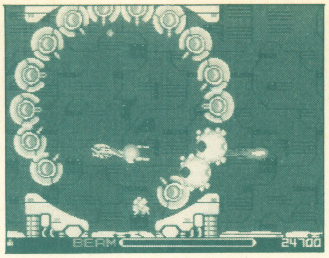
●メガドライブ●

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
中島悟F-1 GRAND PRIX	バリエ	7800	4300	1700	SPG
中島悟F1スーパーライセンス	バリエ	9000	6000	1500	SPG
中島悟F1ヒーローMD	バリエ	7800	4000	1000	SPG
ニュージーランドストーリー	タイトー	6800	500	50	ACG
忍者ウォリアーズ(CD)	タイトー	7800	6000	1500	ACG
忍者武雷伝説	セガ	8700	1500	300	SLG
熱血高校ドッジボール部サッカー編	パルソフト	8800	4000	1000	SPG
ノスタルジア1907(CD)	シュールドウェーブ	7200	1500	300	AVG
信長の野望・全国版	光栄	11800	7000	1800	SLG
信長の野望・武将風雲録	光栄	11800	4000	1000	SLG
ハードドライビン	テンゲン	5900	3000	700	SPG
バーニングフォース	ナムコ	5800	1000	100	STG
バットマンリターンズ	セガ	6800	5000	1300	ACG
バトルトード	セガ	6800	3500	700	ACG
バトルマニア	ビック東海	6800	2000	500	STG
バハムート戦記	セガ	6800	1500	300	SLG
バリアーム(CD)	ヒューマン	7500	5000	1000	ACG
パチンコクーニャン	ソフトビジョン	8500	5000	1300	ETC
パワーアスリート	KANEKO	8500	5000	1300	ACG
パワーモンガー	EAビクター	8900	6000	1500	SLG
ひょっこりひょうたん島	セガ	4800	2000	500	AVG
ビーストウォリアーズ	日本テレネット	8400	4000	1000	SPG
ヴィクセン357	メサイヤ	8800	5000	1300	SLG
PGAツアーゴルフII	EAビクター	9800	7000	1500	SPG
ピットファイター	テンゲン	7800	5000	1300	ACG
ファイナルブロー	タイトー	6800	3000	700	SPG
ファイナルファイトCD(CD)	セガ	8800	3000	700	ACG
ファステスト・ワン	ヒューマン	7500	1000	100	SPG
FATMAN	サンリツ電気	7800	1500	300	ACG
ファンタシースターII	セガ	8800	2000	500	RPG
時の継承者　ファンタシースターIII	セガ	8700	1200	200	RPG
ファンタジア	セガ	4800	1500	300	ACG
フェリオス	ナムコ	5800	500	50	STG
フォゴットンワールド	セガ	6000	1000	100	STG
ふしぎの海のナディア	ナムコ	6500	5000	1300	AVG
BURAI(CD)	セガ	7800	2000	500	RPG
ブラックホールアサルト(CD)	マイクロネット	6800	5000	1300	ACG
ブルーアルマナック	講談社総研	8700	1500	300	RPG
ぷよぷよ	セガ	4800	3300	1300	PZG
プリンス・オブ・ペルシャ(CD)	ビクター音楽産業	7800	3000	700	ACG
プロフットボール	EAビクター	8900	4000	1000	SPG
プロホッケー	EAビクター	8900	4000	1000	SPG
プロ野球スーパーリーグ(CD)	セガ	7800	5000	1300	SPG
プロ野球スーパーリーグ'91	セガ	6800	3000	700	SPG
ヘルツォーク　ツヴァイ	テクノソフト	6800	1000	100	SLG
ベア・ナックル	セガ	6000	3000	700	ACG
ベア・ナックルII	セガ	7800	4000	1000	ACG
ペーパーボーイ	テンゲン	6800	4000	1000	ACG
北斗の拳　新世紀末救世主伝説	セガ	6000	3000	1000	ACG
ホリーフィールド	セガ	7800	5000	1300	ACG

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
ボールジャックス	ナムコ	6800	4000	1000	ACG
ボナンザブラザーズ	セガ	6000	3000	700	ACG
ポピュラス	セガ	6000	1500	300	SLG
マージャンCOP・竜	セガ	5500	2000	500	ETC
麻雀道場	セガ	8800	4000	1500	ETC
マーブルマッドネス	テンゲン	6800	5200	1500	ACG
マーベルランド	ナムコ	7000	1000	100	ACG
マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	6000	1500	300	ACG
魔王連獅子	タイトー	6800	4000	1000	ACG
マクドナルド	セガ	6800	5200	1400	ACG
まじかる★タルるートくん	セガ	3880	3000	700	ACG
マジンサーガ	セガ	6800	5000	1300	ACG
マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI	7800	3000	700	SLG
魔法の少女シルキーリップ(CD)	RIOT・日本テレネット	7400	4000	1000	AVG
ミッキー&ドナルド	セガ	6800	5000	1500	ACG
港のトレイジア	RIOT・日本テレネット	8900	4000	1000	RPG
ミュータントリーグフットボール	EAビクター	6800	7000	1600	SPG
夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	8400	1000	100	ACG
武者アレスタ	東亜プラン	6800	4000	1000	STG
メガシュヴァルツシルト(CD)	セガ	7800	6000	1500	SLG
メガトラックス	ナムコ	6000	1500	300	SPG
メガロマニア	セガ	8800	6000	1300	SLG
モンキーアイランド	セガ	8800	7000	1500	AVG
モンスターレア	セガ	6000	1500	300	ACG
ゆみみみっくす(CD)	ゲームアーツ	7800	6000	1500	AVG
ヨーロッパ戦線	光栄	12800	7000	1800	SLG
ライズオブザドラゴン(CD)	セガ	6800	5000	1300	AVG
雷電伝説	マイクロネット	8800	2000	500	STG
ラスタンサーガII	タイトー	6800	1000	100	ACG
ラングリッサー	メサイヤ	7300	5000	2000	SLG
乱世の覇者	アスミック	9800	5000	1300	SLG
ランドストーカー・皇帝の財宝	セガ	8700	4000	1100	ACG
ランパート	テンゲン	6800	4000	1000	SLG
らんま1/2　白蘭愛歌(CD)	メサイヤ	8300	6000	1300	AVG
LUNAR(CD)	ゲームアーツ	7800	4000	1500	RPG
レッスルウォー	セガ	6000	2000	500	SPG
レッスルボール	ナムコ	5800	5000	1300	SPG
レミングス	サン電子	7800	5000	1300	PZG
レンタヒーロー	セガ	8700	1500	300	RPG
ロードブラスターFX	ウルフチーム	7800	5000	1300	ACG
ロードブラスターズ	テンゲン	6800	1000	100	ACG
ロードラッシュ	EAビクター	7800	5000	1300	SPG
ロードラッシュII	EAビクター	8900	6000	1500	ACG
ローリングサンダー2	ナムコ	7000	1000	100	ACG
ロイヤルブラッド	光栄	9800	4000	1000	SLG
ロケットナイトアドベンチャーズ	コナミ	7800	5000	800	ACG
ワールドカップサッカー	セガ	5500	2000	500	SPG
惑星ウッドストック(CD)	セガ	6800	500	50	RPG
ワニワニWorld	KANEKO	6600	1500	300	PZG
笑ゥせぇるすまん	セガ	6800	6000	1500	AVG

ホンネで
本誌編集部が おすすめする これは絶対お買い得 中古ソフト

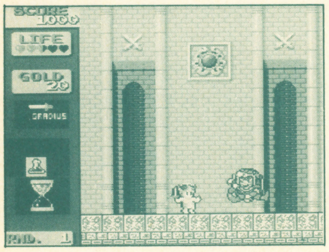
PC PCエンジン



R-TYPEⅠ
●ハドソン●'88年3月25日発売
標準中古価格 **800円**

物語的シューティング

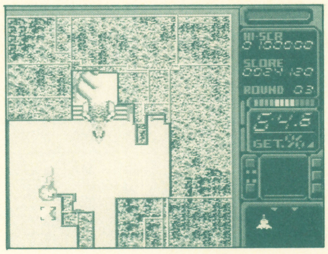
シューティング史上に残る横スクロールものといえば、結局は『グラディウス』と『R-TYPE』だと思う。その『R-TYPE』が高い完成度で移植されたことはPC初期のトピックとなったほどだ。この作品の何が人々をうならせたのか。それは「シューティングでありながらシナリオを感じさせる展開」だろう。巨大戦艦、壁を作る敵をはじめとしたアイデアは非常に多くの作品に引き継がれた。（根本）



ビックリマンワールド
●ハドソン●'87年10月30日発売
標準中古価格 **500円**

ソックリマンワールド

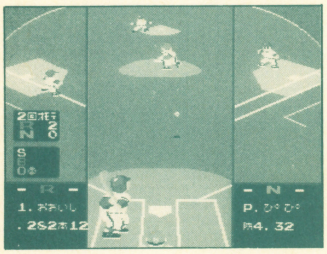
PC本体と同時発売のソフト。アーケードのヒット作にして現在もシリーズが続いている『モンスターワールド』の第2作目に、大流行していた「ビックリマン」(仕掛け人は広井王子氏だ)を当てはめたもの。と書いてしまうと身も蓋もないが、移植自体は完璧であった。が、パッドゆえに「レバガチャ技」が駆使できないのはなんとも無念であった。分かる人にしか分からないお話でしたね。（元宮）



ヴォルフィード
●タイトー●'91年1月25日発売
標準中古価格 **500円**

獲物捕獲の陣取り合戦

線を引き、フィールド内に陣地を確保していくアクションゲーム。結局は『クイックス』と同じなのだが、フィールド内を動きまわる敵キャラを追いつめていくというフィーチャーを加え、遠い祖先が持っていたであろう、獲物を罠に追い込んでいく狩猟本能を刺激してくれるのが最高に気持ちいい。慎重にいくべきか豪快にいくべきかのジレンマに悩まされるゲームバランスも秀逸。PC初期の隠れ名作だ。（野安）

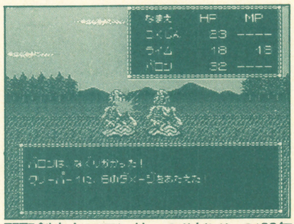


プロ野球ワールドスタジアム
●ナムコ●'88年5月20日発売
標準中古価格 **1,500円**

強者どもが夢のあと

セ・リーグ＋ナムコスターズの7球団の平均ホームラン数比較。93年発売の『スーパーファミスタ2』は123本。88年発売の『ワースタ』はなんと167本。当たり判定のつけ方が打高投低だといわれる『ワースタ』だが、それ以上に選手が皆、強者ぞろいだったのだ。もちろん、投手や走塁のデータも総じて高め。最近のこじんまりまとまったファミスタと比べると、実に豪快で夢がある。それが『ワースタ』だ。（内田）

カルト 最近見ない血しぶき舞うRPG



邪聖剣ネクロマンサー●ハドソン●'88年1月22日発売●標準中古価格　500円

PCエンジン初のRPGだったこの作品。不親切なイベントや、敵のバランスの高さには当時でも苦労させられた。

しかし今ふり返ると、そのウニョウニョと動く気味の悪い敵キャラと、それを斬つけた時に出るブシュ〜という血しぶきは圧巻物。今では規制で見ることが難しい殺我とした雰囲気が味わえる数少ないソフトなのだ。（戸田）

1,500円以下で買えるおススメPCソフト!!

タイトル	メーカー	中古価格	おすすめマーク
R-TYPEⅡ	アイレム	¥1500	
イメージファイト	アイレム	¥1000	
オーダイン	ナムコ	¥1000	
究極タイガー	タイトー	¥1500	
ギャラガ'88	ナムコ	¥1400	
源平討魔伝	ナムコ	¥1000	
沙羅曼蛇	コナミ	¥1300	
コブラⅡ	ハドソン	¥1500	
スーパースターソルジャー	ハドソン	¥1000	
スプラッターハウス	ナムコ	¥1500	
スペースインベーダー	タイトー	¥1500	
ドラゴンスピリット	ナムコ	¥ 500	
ニュートピア	ハドソン	¥1000	
パックランド	ナムコ	¥1500	
PC原人	ハドソン	¥1500	
ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥1000	
プリンスオブペルシャ	リバーヒルソフト	¥1500	
ポピュラス	ハドソン	¥1000	
Mrヘリの大冒険	アイレム	¥ 500	
レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ	アイレム	¥ 500	
ワールドサーキット	ナムコ	¥1000	

•PCエンジン•

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場 買うとき	中古価格相場 売るとき	ジャンル
アームドF	パック・イン・ビデオ	6700	500	50	STG
R―タイプ I	ハドソン	4900	800	200	STG
R―タイプ II	ハドソン	4900	1500	400	STG
R―TYPE COMPLETE(SCD)	アイレム	7800	1800	500	STG
IQパニック(CD)	アイジーエス	8900	3500	800	ETC
OUT RUN	NECアベニュー	7200	3000	700	SPG
アフターバーナー	NECアベニュー	7200	3000	800	STG
AYA(SCD)	データウェスト	7600	3500	700	AVG
イースI・II(CD)	ハドソン	7800	4500	1000	RPG
イースIII(CD)	ハドソン	7200	1800	400	RPG
1941	ハドソン	9800	1500	300	STG
1943改	ナグザット	7200	3000	700	STG
1552天下大乱(SCD)	アスク講談社	8800	4800	1200	SLG
井上麻美　この星にたったひとりの君(SCD)	ハドソン	5800	2800	700	AVG
イメージファイト	アイレム	7000	1000	200	STG
イメージファイトII(SCD)	アイレム	7700	3000	800	STG
ヴァリスIII(CD)	日本テレネット	6780	1500	300	ACG
ヴァリスIV(CD)	日本テレネット	6780	1000	200	ACG
ウィザードリィI II(SCD)	ナグザット	8400	4000	900	RPG
ウィザードリィV(SCD)	ナグザット	7400	1800	300	RPG
ウインズ オブ サンダー(SCD)	ハドソン	6800	3500	1000	STG
ヴォルフィード	タイトー	6600	500	50	ETC
宇宙戦艦ヤマト(SCD)	ヒューマン	7800	2800	700	SLG
うる星やつら(SCD)	ハドソン	6500	3000	900	AVG
エアロブラスター	ハドソン	6500	1000	200	STG
A. III(SCD)	アートディンク	9800	5000	1200	SLG
英雄三国志(SCD)	アイレム	7700	4500	900	SLG
エイリアンクラッシュ	ナグザット	5200	1500	300	ETC
エグザイルII(SCD)	日本テレネット	7200	2800	700	ACG
S.C.I.	タイトー	7200	2000	600	SPG
F1サーカス'92	日本物産	7400	4000	1200	SPG
F1サーカス スペシャル(SCD)	日本物産	7900	3500	1000	SPG
F1トリプルバトル	ヒューマン	6300	1400	300	SPG
オーダイン	ナムコ	6800	1000	100	STG
おぼっちゃまくん	ナムコ	6800	1500	400	ACG
Orgel(SCD)	データウェスト	7600	4500	800	AVG
改造町人シュビビンマン	メサイヤ	5200	2000	500	ACG
改造町人シュビビンマン2	メサイヤ	6600	3000	700	ACG
カダッシュ	タイトー	6600	2000	500	RPG
カトちゃんケンちゃん	ハドソン	4900	1500	300	ACG
カルトQ(SCD)	ハドソン	5800	3000	700	ETC
川のぬし釣り 自然派(SCD)	パックインビデオ	6900	3500	800	RPG
ガンヘッド	ハドソン	5800	1500	300	STG
キアイダンOO(SCD)	日本テレネット	6980	2800	600	STG
奇々怪界	タイトー	5500	900	200	ACG
キックボール	メサイヤ	6200	1800	400	SPG
キックボクシング(SCD)	マイクロワールド	6800	2500	400	SPG
機動警察パトレイバー(SCD)	リバーヒルソフト	7200	5600	1500	AVG
ギャラガ'88	ナムコ	4900	1400	300	STG
CAL II(SCD)	NECアベニュー	7800	3500	700	AVG
キャンペーン版大戦略II(SCD)	マイクロキャビン	7800	4800	1500	SLG
究極タイガー	タイトー	5500	1500	400	STG
ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD)	ハドソン	5800	2700	600	ETC
京絵皿殺人事件(SCD)	ナグザット	7200	3000	600	AVG
銀河お嬢様伝説ユナ(SCD)	ハドソン	6800	3500	900	AVG
キング オブ カジノ	ビクター音楽産業	6200	3800	1100	ETC
クイズアベニュー(CD)	NECアベニュー	5800	1800	500	ETC
クイズアベニューII(CD)	NECアベニュー	6000	2500	700	ETC
クイズ　殿様の野望(SCD)	ハドソン	6200	3200	800	ETC
クイズの星(SCD)	サン電子	6800	4000	900	ETC
クイズ　ハテナの大冒険(SCD)	ハドソン	6200	4000	1000	ETC
クイズまるごとザ・ワールド	アトラス	6200	1800	400	ETC
クイズまるごとザ・ワールド2	アトラス	6800	1800	400	ETC
グラディウス	コナミ	6000	1800	500	STG
グラディウスII(SCD)	コナミ	7800	3500	900	STG
ゲイングランドSX(SCD)	NECアベニュー	7200	3600	700	ACG
激写ボーイ	アイレム	7000	3500	1000	ACG
ゲンジ通信あげだま	日本電気	5800	1400	300	ACG
幻蒼大陸オーレリア(SCD)	タイトー	7800	4000	1000	RPG
源平討魔伝	ナムコ	6800	1000	200	ACG
ゴールデンアックス(CD)	日本テレネット	6780	1200	300	ACG
コズミックファンタジー(CD)	日本テレネット	6780	2500	700	RPG
コズミックファンタジーII(CD)	日本テレネット	6780	1800	400	RPG
コズミックファンタジー3(SCD)	日本テレネット	7600	2800	900	RPG
コズミックファンタジー　VISUAL集(SCD)	日本テレネット	4980	2000	300	ETC
ゴッドパニック(SCD)	テイチク	6800	3500	900	STG
コットン(SCD)	ハドソン	6800	3000	1000	STG
コブラ(CD)	ハドソン	5980	1800	500	AVG
コブラII　伝説の男(CD)	ハドソン	6500	1500	400	AVG
コラムス	レーザーソフト	6400	3800	1200	PZG
コリューン	ナグザット	6800	500	100	ACG
Xak　I・II(SCD)	日本テレネット	7800	3600	900	RPG
サイバーナイト	トンキンハウス	6800	1500	400	RPG
定吉七番	ハドソン	4900	500	100	AVG
ザ・プロ野球SUPER(SCD)	ナグザット	8800	4000	1300	SPG
サラマンダ	コナミ	6000	1300	300	STG
新・陽炎の時代(SCD)	タイトー	7500	3000	900	SLG
三国志～天下は我に(CD)	ナグザット	8800	2800	700	SLG
CD電人(SCD)	ハドソン	6800	3600	900	STG
CDバトル光の勇者たち(SCD)	キングレコード	6300	4200	900	ETC
Jリーグ　グレイテストイレブン	日本物産	7400	3800	1000	SPG
自己中心派パズル(SCD)	タイトー	6800	1200	300	PZG
シティハンター	サン電子	6300	1800	400	ACG
シムアース(SCD)	ハドソン	6800	3000	700	SLG
ジムパワー(SCD)	マイクロワールド	6800	3600	700	ACG
シャーロック・ホームズの探偵講座(CD)	ビクター音楽産業	7200	1800	500	AVG
シャーロック・ホームズの探偵講座II(CD)	ビクター音楽産業	8200	3200	900	AVG
邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	4500	500	100	RPG
ジャックニクラウス CPゴルフ	ビクター音楽産業	6200	3800	1200	SPG
J.N.ワールドゴルフツアー(CD)	ビクター音楽産業	7800	1800	400	SPG

•PCエンジン•

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場 買うとき	中古価格相場 売るとき	ジャンル
雀偵物語(CD)	日本テレネット	6780	3500	900	ETC
雀偵物語2～出動編(CD)	アトラス	4800	2000	700	ETC
雀偵物語2～完結編(CD)	アトラス	4800	2000	700	ETC
雀偵物語3(SCD)	アトラス	7800	3500	900	ETC
上海	ハドソン	4500	2800	700	PZG
上海III ドラゴンズアイ(SCD)	アスク講談社	7500	4200	1300	PZG
シュビビンマン3(CD)	メサイヤ	6800	2700	500	ACG
将棋 初心者無用	ホームデータ	7300	5000	1300	ETC
将棋 初段一直線	ホームデータ	6700	5000	1300	ETC
ジンギスカン 元朝秘史(SCD)	光栄	9800	5600	2000	SLG
スーパーアルバトロス(CD)	日本テレネット	6780	500	100	SPG
スーパーシュバルツシルト(SCD)	工画堂スタジオ	7800	2800	700	SLG
スーパーシュバルツシルト2(SCD)	工画堂スタジオ	7800	4500	1200	SLG
スーパースターソルジャー	ハドソン	6500	1000	200	STG
スーパー大戦略(CD)	マイクロキャビン	6500	1800	500	SLG
スーパーダライアス(CD)	タイトー	6800	1500	400	STG
スーパーバレーボール	ハドソン	6800	4000	1000	SPG
スーパー麻雀大会(SCD)	光栄	9800	5000	1500	ETC
スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	2000	600	ETC
スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	6800	3800	1500	ETC
スーパー雷電(SCD)	ハドソン	5800	3000	1100	STG
スーパーリアル麻雀スペシャル(SCD)	ナグザット	7800	4200	1000	ETC
スターパロジャー(SCD)	ハドソン	6800	4000	900	STG
スターモビール(CD)	ナグザット	6800	3200	800	PZG
ストラテゴ	日本電気	9800	1800	500	ACG
スナッチャー(SCD)	コナミ	7800	4500	1700	AVG
スプラッターハウス	ナムコ	6800	1500	300	ACG
スプリガン markII(SCD)	ナグザット	6800	3000	800	STG
スペースインベーダー	タイトー	5900	1500	300	STG
スペースハリアー	NECアベニュー	6700	500	100	STG
スライムワールド(SCD)	マイクロワールド	7200	2500	700	ACG
聖竜伝説モンビット(CD)	ハドソン	6800	3500	1000	RPG
精霊戦士スプリガン(CD)	ナグザット	6500	1800	500	STG
関ケ原	トンキンハウス	6800	2000	500	SLG
ゼビウス	ナムコ	5500	2000	500	STG
ゼロウィング(CD)	ナグザット	7800	3500	1000	STG
ゼロヨンチャンプ	メディアリンク	6900	5000	1800	SPG
ゼロヨンチャンプII(SCD)	メディアリング	7800	5600	2000	SPG
戦国麻雀	ハドソン	4900	3000	700	ETC
倉庫番ワールド	メディアリンク	5400	1500	400	PZG
ソーサリアン(SCD)	ビクター音楽産業	7800	4800	1300	RPG
卒業～Graduation～(SCD)	NECアベニュー	7800	4000	1200	SLG
ソルジャーブレイド	ハドソン	6500	2000	600	STG
ダウンタウン熱血行進曲(SCD)	ナグザット	7200	3600	800	ACG
高橋名人の新冒険島	ハドソン	6500	2000	500	ACG
達人	タイトー	7200	4000	1000	STG
ダブルドラゴンII(SCD)	ナグザット	7800	5600	1300	ACG
ダライアスプラス	NECアベニュー	9800	1000	200	STG
ダンジョンエクスプローラーII(SCD)	ハドソン	6800	3600	700	ACG
ダンジョンマスター(SCD)	ビクター音楽産業	8200	3700	1000	RPG

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場 買うとき	中古価格相場 売るとき	ジャンル
チェイスHQ	タイトー	6600	1500	300	ACG
ちびまる子ちゃん	ナムコ	6900	1000	200	ETC
チャンピオンシップラリー(SCD)	インテック	7800	5500	1500	SPG
超兄貴(SCD)	メサイヤ	7200	4800	1300	STG
超時空要塞マクロス(SCD)	メサイヤ	7200	4200	1800	STG
超時空要塞マクロス永遠のラブソンク(SCD)	メサイヤ	7400	4800	1800	SLG
超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	6800	1400	300	ACG
つっぱり大相撲	ナグザット	6800	4800	1300	ACG
テクモワールドカップSPサッカー(SCD)	メディアリング	7800	4500	1400	SPG
出たな!! ツインビー	コナミ	6800	3500	1000	STG
デビルクラッシュ	ナグザット	6300	3500	800	ETC
テラクレスタII	日本物産	6900	3500	700	STG
TVスポーツアイスホッケー	ビクター音楽産業	7200	3800	1000	SPG
TVスポーツバスケットボール	ビクター音楽産業	7200	4300	1000	SPG
TVスポーツフットボール	ビクター音楽産業	6700	3700	1000	SPG
天外魔境(CD)	ハドソン	7800	3800	1300	RPG
天外魔境2(CD)	ハドソン	7800	2800	1000	RPG
天使の詩(SCD)	日本テレネット	7400	1800	600	RPG
天使の詩II(SCD)	日本テレネット	7800	4300	1500	RPG
トイレキッズ	メディアリンク	6900	900	100	STG
ドッジ弾平	ハドソン	6500	1800	400	SPG
トップをねらえ1(SCD)	リバーヒルソフト	6800	4500	1400	AVG
トップをねらえ2(SCD)	リバーヒルソフト	7200	3800	1000	AVG
ドラえもん	ハドソン	4900	1000	200	ACG
ドラえもん(SCD)	ハドソン	4800	1800	600	ACG
ドラえもん2	ハドソン	5800	1800	400	ACG
ドラゴンスピリット	ナムコ	5500	500	100	STG
ドラゴンスレイヤー(SCD)	ハドソン	6800	3600	1000	RPG
ドラゴンスレイヤーII(SCD)	ハドソン	6800	4000	1300	RPG
ドラゴンセイバー	ナムコ	6800	1500	300	STG
ドラゴンナイト(SCD)	NECアベニュー	7400	5600	2000	RPG
TRAVELエプル(SCD)	日本テレネット	6980	3800	1000	ACG
ドルアーガの塔	ナムコ	6800	5000	1300	ACG
ナグザットオープン	ナグザット	6300	2000	500	SPG
ナリトレ ザ・スゴロク'92(SCD)	日本テレネット	5800	1800	400	ETC
ニュートピア	ハドソン	5800	1000	200	RPG
ニュートピアII	ハドソン	7200	1800	400	RPG
ネクスザール(SCD)	ナグザット	7400	3600	1000	STG
ネクスザール'93(SCD)	ナグザット	4800	2700	700	STG
ネクタリス	ハドソン	5800	2000	700	SLG
ネクロスの要塞	アスク講談社	6800	1500	400	RPG
熱血高校ドッジボール部	ナグザット	5800	1800	500	ACG
熱血高校ドッジボール部・サッカー編	ナグザット	5800	1800	500	ACG
眠れぬ夜の小さなお話(SCD)	日本電気	6400	5000	1400	AVG
信長の野望・武将風雲録(SCD)	光栄	13800	6500	2500	SLG
バーニングエンジェル	ナグザット	6700	1000	200	STG
パステルライム(SCD)	ナグザット	7200	3800	1000	AVG
パズニック	タイトー	5900	1000	200	PZG
パチ夫くん十番勝負	ココナッツジャパン	7900	4800	1200	ETC
パチ夫くん 幻の伝説(SCD)	ココナッツジャパン	12800	3800	1000	ETC

•PCエンジン•

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
パックランド	ナムコ	5200	1500	400	ACG
バトルロードランナー	ハドソン	5300	3500	1300	PZG
バニラシンドローム(SCD)	日本物産	7000	4500	1300	ETC
バブルガムクラッシュ	ナグザット	7200	1400	300	AVG
バリバリ伝説	タイトー	6600	2000	600	SPG
パロディウスだ!	コナミ	9800	3000	700	STG
パワーゴルフ	ハドソン	5800	1900	500	SPG
パワースポーツ	ハドソン	6500	4600	1300	SPG
パワーテニス	ハドソン	6500	3800	700	SPG
パワードリフト	アスミック	6900	2000	400	SPG
パワーリーグⅣ	ハドソン	6500	2400	800	SPG
PC原人	ハドソン	5800	1500	300	ACG
PC原人 3	ハドソン	5800	3500	1200	ACG
PC電人	ハドソン	7200	2400	500	ACG
ビックリマンワールド	ハドソン	4500	500	50	ACG
ヒットジアイス	タイトー	6800	4000	1000	SPG
ヒューマンスポーツフェスティバル(SCD)	ヒューマン	5900	1800	700	SPG
ファージアスの邪皇帝(SCD)	ヒューマン	7500	3000	700	RPG
ファイティングストリート(CD)	ハドソン	5980	3000	1000	ACG
ファイナルソルジャー	ハドソン	6500	1000	200	STG
ファイナルマッチテニス	ヒューマン	5700	1800	500	SPG
ファイナルラップツイン	ナムコ	6200	2000	500	SPG
ファイヤープロレスリング 3	ヒューマン	7900	3800	900	SPG
ファンタジーゾーン	NECアベニュー	4900	1000	200	STG
風雲カブキ伝(SCD)	ハドソン	7800	3600	1100	RPG
フォーメーションサッカー	ヒューマン	5500	1800	400	SPG
ふしぎの海のナディア(SCD)	ハドソン	6800	4000	1300	AVG
不思議の夢のアリス	フェイス	6400	500	100	ACG
ブライ(CD)	リバーヒルソフト	7200	1800	700	RPG
BURAIII (SCD)	リバーヒルソフト	7800	1200	300	RPG
ブラックホールアサルト(SCD)	マイクロネット	6800	3800	1300	ACG
プリンスオブペルシャ (SCD)	リバーヒルソフト	6800	1500	300	ACG
BREAK IN	ナグザット	5500	2700	900	ETC
プロジェクトーF(SCD)	日本テレネット	7800	2700	700	SPG
ベイビージョー(SCD)	マイクロワールド	7200	2800	700	ACG
北斗星の女(CD)	ナグザット	6300	1800	500	AVG
ぽっぷ'nまじっく(SCD)	日本テレネット	6980	3700	1000	ACG
ボナンザブラザーズ(SCD)	NECアベニュー	6800	4000	1300	ACG
ポピュラス	ハドソン	7800	1000	200	ETC
ポピュラス(SCD)	ハドソン	5800	2700	800	SLG
ホラーストーリー(SCD)	NECアベニュー	7200	4300	1000	ACG
ポリスコネクション(SCD)	ナグザット	7800	3500	900	ACG
ボンバーマン	ハドソン	5300	2700	800	ACG
ボンバーマン '93	ハドソン	6500	4500	1600	ACG
麻雀ウォーズ	日本物産	5400	4000	1000	ETC
麻雀オンザビーチ(SCD)	日本物産	7800	4500	1500	ETC
麻雀学園	フェイス	7980	5000	2000	ETC
麻雀学園マイルド	フェイス	7980	4500	1600	ETC
麻雀クリニックスペシャル(SCD)	日本物産	7800	4800	1800	ETC
麻雀悟空スペシャル	サン電子	6300	4200	1500	ETC

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
麻雀覇王カイザーズクエスト	UPL	7200	4000	1200	ETC
マイト&マジック(SCD)	ナグザット	8800	1500	400	RPG
マジカルチェイス	パルソフト	7800	5000	2000	STG
マスター オブ モンスターズ(CD)	ナグザット	7800	1800	500	SLG
魔物ハンター妖子(CD)	メサイヤ	7200	3800	1000	AVG
マンホール(CD)	サン電子	6500	3500	1000	AVG
Mr. HERIの大冒険	アイレム	6700	500	50	STG
ミスティックフォーミュラ(SCD)	まいくろきゃびん	7800	4600	1500	ACG
ミズバク大冒険	タイトー	7400	1800	400	ACG
みつばち学園(CD)	ハドソン	5800	800	100	AVG
未来少年コナン(SCD)	日本テレネット	7200	1400	300	ACG
ムーンライトレディ(SCD)	NECアベニュー	6800	3800	1000	ACG
夢幻戦士ヴァリス(SCD)	日本テレネット	6980	1800	500	ACG
迷宮のエルフィーネ(CD)	日本テレネット	6780	800	100	AVG
めぞん一刻	マイクロキャビン	5900	2000	400	AVG
メタルエンジェル(SCD)	ナグザット	8800	4800	1800	SLG
メルヘンメイズ	ナムコ	6500	1500	300	ACG
モトローダー	メサイヤ	5200	1800	500	SPG
モトローダーMC(SCD)	メサイヤ	7200	4500	1500	SPG
桃太郎活劇	ハドソン	6500	1500	300	ACG
桃太郎伝説外伝Ⅰ	ハドソン	6500	1500	300	RPG
桃太郎伝説ターボ	ハドソン	5800	1200	300	RPG
桃太郎伝説II	ハドソン	7200	1500	400	RPG
森田将棋	NECアベニュー	7200	3800	1000	ETC
YAWARA!(SCD)	ソフィックス	6900	1800	600	AVG
USAプロバスケットボール	エイコム	5600	4000	1000	SPG
遊々人生	ハドソン	4500	2700	500	ETC
幽☆遊☆白書(SCD)	ナムコ	6900	4000	1500	STG
妖怪道中記	ナムコ	4900	500	100	ACG
雷電	ハドソン	7200	3500	700	STG
ラストハルマゲドン(CD)	ブレイングレイ	7500	1500	300	RPG
ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	6800	500	50	STG
ラングリッサー(SCD)	メサイヤ	7900	4500	1200	SLG
らんま1/2 (CD)	メサイヤ	6800	1800	500	ACG
らんま1/2 〜とらわれの花嫁(SCD)	メサイヤ	6800	1200	300	AVG
LOOM(SCD)	ビクター音楽産業	8000	4000	1200	AVG
レインボーアイランド(SCD)	NECアベニュー	7600	4800	1300	ACG
レジェンド オブ ヒーロー トンマ	アイレム	7000	500	300	ACG
レッドアラート(SCD)	日本テレネット	6780	500	100	ACG
レディファントム(SCD)	日本テレネット	6980	1400	400	SLG
レミングス(SCD)	サン電子	7280	4200	1300	PZG
ロードス島戦記(SCD)	ハドソン	7200	3800	1000	RPG
ワールドコート	ナムコ	4900	1800	400	SPG
ワールドサーキット	ナムコ	5800	1000	100	SPG
ワールドジョッキー	ナムコ	5800	3500	900	ETC
ワールドスタジアム '91	ナムコ	5800	1500	300	SPG
ワールドビーチバレー	アイジーエス	5700	1800	400	SPG
ワイワイ麻雀	ビデオシステム	5800	3500	900	ETC
ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	2000	500	ACG
ワンダーモモ	ナムコ	5200	500	100	ACG

本誌編集部が ホンネで おすすめする

これは絶対お買い得 中古ソフト

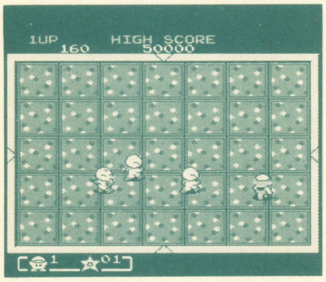
FC&GB ファミコン ゲームボーイ



ガンナック
●トンキンハウス●'90年10月5日発売
標準中古価格 **1,000円**

ハードを知る者の底力

『ガンナック』はコンパイル制作のＳＴＧ。システムこそそれまでのコンパイル作品と大きな差こそないのだが、ＦＣのスペックをフルに生かした作りが泣ける。例えばオプションで画面表示を速度優先かスプライト優先が選択できたりというように。さすがはハードを知り尽くしたメーカーだと感心してしまう。『ぷよぷよ』もいいけれど、やはりシューティングのコンパイルであってほしいのだ。（依田）



クインティ
●ナムコ●'89年6月27日発売
標準中古価格 **1,000円**

可愛いだけじゃない！

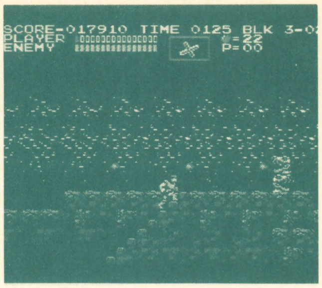
本誌でもお馴染みの田尻智氏のデビュー作。キャラクターはもちろん杉森建先生！床をめくって敵をやっつけていくというユニークな面クリ型のアクションゲーム。コンピュータゲーム初期から熱狂的なゲームフリーク（！）だった彼らしいポリシーと愛情に満ちあふれた幸せなゲームだ。当時、秋葉原で集めたパーツでファミコンを解析してプログラムを組んだということでも評判だった。キャラはもう最高！（井）



スウィートホーム
●カプコン●'89年12月15日発売
標準中古価格 **1,000円**

早すぎたホラーRPG

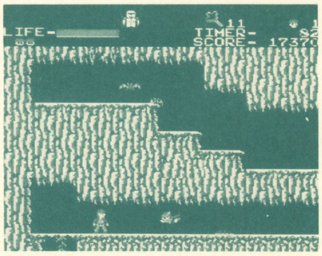
同名のホラー映画のゲーム化。映画のほうはそれほどでもなかったが、ゲームのほうはまぎれもない傑作。呪われた屋敷の中で繰り広げられる血みどろの惨劇、その恐怖感、スリルを見事にＴＶゲームという枠の中で表現できている。これまでのゲームになかったシステムの斬新さ、ＲＰＧとＡＶＧの合体、パーティプレイの必然性など最近のありがちＲＰＧにはおよびもつかない面白さを発見できる。（井）



悪魔城伝説
●コナミ●'89年12月27日発売
標準中古価格 **500円**

安心できるドラキュラ

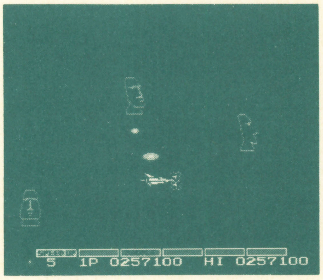
最初の『悪魔城』は好きだったし評価も高かった。『ドラキュラII』は変なゲームだったしファンも少ない。シリーズ３作目の『悪魔城伝説』は１作目のフォーマットに戻った作品だ。ジャンプ、攻撃、アイテム。オーソドックスなアクションに立ち戻った。予想通り死神もドラキュラもいた。つまり悪く言ってしまえば進化ではなく退化したゲームだった。が、ファンが最も求めていたスタイルでもあったのだ。（根本）



グーニーズ
●コナミ●'86年2月21日発売
標準中古価格 **500円**

EDで皆泣いた

シンディ・ローパーの主題歌がゲーム中のＢＧＭに使われたことでも話題になった『グーニーズ』は、初期ＦＣの黄金の名作と言っても過言ではなし。夕焼けを眺める少年達のシルエット。そんは抒情感に満ちた感動のエンディングもわずかワンカットのグラフィックで表現。スピル監督、コナミマンなど見つけて嬉しい隠れキャラの数々。と書いても今のゲーム少年には伝わらないもどかしさに歴史をみる。（元宮）



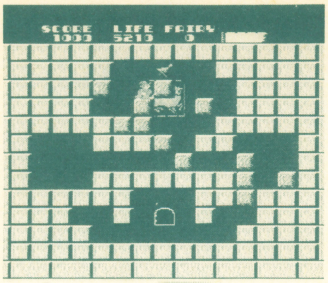
グラディウス
●コナミ●'86年4月25日発売
標準中古価格 **500円**

シューティングの門

シューティングの初心者に、「何か面白い射ち物は？」と聞かれると、必ずファミコン版『グラディウス』をすすめる。半分以上の人々はゲームクリアまでは至らない。それでもシューティングへの興味はほとんどの場合高まるのである。他のゲームをすすめても多くの場合、「何か他にないの？」と言われて終わる。オーソドックスかつ、色のある展開が「次は？」と期待させる。自分もかつてはそうだった。（根本）

DISC ディスクソフトの流通状況は？

ファミコンディスクシステムには、今思い出しても名作が多かった。『ザナック』『迷宮寺院ダババ』『ゼルダの伝説』『リンクの冒険』や任天堂のアドベンチャーシリーズなど。中には『悪魔城ドラキュラ』のようにカセット版で後に発売されたものもあるが、多くはそのまま消えていった。中古市場でもほとんど姿を見かけることがなくなって久しい。良くて中古店のワゴンに１枚100円くらいで並べられている程度。ディスク自体が傷付きやすいものであるために、中古市場とは当然のごとく相性が悪い。そのため今のような状況になってしまっている。上記の作品を見かける機会があったら是非入手しておくべきだ。（根本）

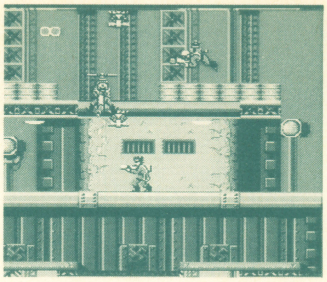


ソロモンの鍵

●テクモ●'86年7月30日発売
標準中古価格 **500円**

カルトなパズルアクション

非常に良くできた面クリ・タイプのアクション・パズルゲーム。今でも十分すぎるほど遊べる傑作。といってしまえばそれまでだが、当時（本誌の創刊のころです）とても新鮮だったのが占星術や東洋・西洋の神秘学からの引用によるオカルティックな世界設定だった。それこそ記号だけでも成立するアクションゲームにここまで想像力を刺激する独自の世界観を持ち込んだ制作者のこだわりが光っている。㈶



ヒットラーの復活

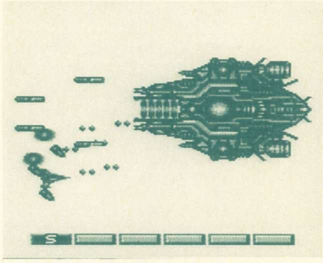
●カプコン●'88年7月20日発売
標準中古価格 **500円**

FCながら凝った作り

ワイヤーをいろんな所に引っ掛けて、敵と戦ったりトラップを避けたりするワイヤーアクション。このシステムがたまらなく面白い。当時のアクションゲームのシステムとしては画期的で、今ＳＦＣで登場しても十二分に通用するだろう。もちろん、それ以外にも戦略性を持ったゲーム展開や、アイテムを得る喜びといった、アクションゲームには欠かせない要素がきっちり押さえてある点も評価できる。（鈴木）

1,500円以下で買えるおススメFCソフト!!

タイトル	メーカー	中古価格	おすすめマーク
ウィザードリィII	アスキー	¥1000	
グラディウスII	コナミ	¥1500	
ココロン	タケル	¥ 500	
魂斗羅	コナミ	¥1000	
スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	¥1500	
スカイキッド	ナムコ	¥ 500	
ソロモンの鍵	テクモ	¥ 500	
大航海時代	光栄	¥3000	
つっぱり大相撲	テクモ	¥1500	
ドラゴンクエストIII	エニックス	¥1200	
ドルアーガの塔	ナムコ	¥ 200	
バットマン	サンソフト	¥1000	
ハットリス	BPS	¥1500	
バトルトード	メサイヤ	¥1500	
MOTHER	任天堂	¥1500	
ミネルバトン・サーガ	タイトー	¥1000	
女神転生	ナムコ	¥1000	
メタファイト	サンソフト	¥ 500	
コナミワイワイワールド	コナミ	¥1000	
わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥1000	

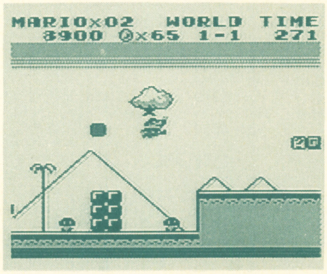


ネメシス

●コナミ●'90年2月23日発売
標準中古価格 **700円**

まさに好アレンジ

ＧＢで『グラディウス』なんて、どうせ似ても似つかないニセ物だろうと思っていたが、そこにあったのは紛れもなく『グラディウス』であった。正確にはシステムこそ同じだが、ステージ構成などはオリジナルで、ＧＢだからといって手抜きが見られない。しかもハンディマシンでのプレイを考えてアレンジしてあり、どの面からでもプレイできるというのが嬉しい。ＢＧＭも聞けば懐かしいものばかり。（依田）

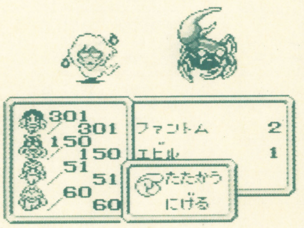


スーパーマリオランド

●任天堂●'89年4月21日発売
標準中古価格 **1,500円**

最初はマリオからね

ＧＢに対して失礼な言い方にはなるのだろうが、『スーパーマリオランド』のシリーズは、ＧＢ用のみにとどめておくにはもったいない好作品たちだと思う。液晶が流れて見にくいとか、シューティング面があるとか悪口を言う人もいるが、それがどうしたというのか。充分に見えるし充分に面白いじゃないの。ＧＢのスターター役だったこのタイトルには今だに「見るべき」ポイントが山ほどあると思うのだが。（根本）



魔界塔士Sa·Ga

●スクウェア●'89年12月15日発売
標準中古価格 **1,500円**

GBソフト初のRPG

ＧＢ初のＲＰＧとして見事なセールスを記録。当時、ダメソフトが粗製濫造され、「テトリス専用機」などと中傷されはじめていたＧＢでも、やればできるんだ、とバブルの泡に包まれた業界人の目を覚ました功績は大きかった。モンスターの肉の食いあわせで自キャラが変身するシステムが楽しかった。最終ボス「神」の「何度も立ち向かってくるのは人間の性なのか」というセリフがタイトルの由来。（元宮）

1,500円以下で買えるおススメGBソフト!!

タイトル	メーカー	中古価格	おすすめマーク
クイックス	任天堂	¥1500	
クォース	コナミ	¥1500	
SA·GA2	スクウェア	¥1500	
スーパーマリオランド	任天堂	¥1500	
ソロモンズ倶楽部	テクモ	¥1000	
ドラキュラ伝説II	コナミ	¥1000	
ネメシスII	コナミ	¥1500	
ヨッシーのクッキー	任天堂	¥1000	
レッドアリーマー	カプコン	¥1000	
メトロイドII	任天堂	¥1000	

●ファミコン●

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
アイスクライマー	任天堂	4500	1700	600	ACG
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	9800	7000	1500	SLG
赤川次郎の幽霊列車	キングレコード	6800	4000	1000	AVG
悪魔城伝説	コナミ	6500	500	50	ACG
悪魔城ドラキュラ	コナミ	5800	3000	700	ACG
アフターバーナー	サン電子	6200	2000	500	STG
アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	7800	3000	700	ETC
アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	5900	4000	1000	ETC
イースII	ビクター音楽産業	7500	1500	300	RPG
イースIII ワンダラーズ フロム イース	ビクター音楽産業	7500	2000	500	RPG
維新の嵐	光栄	11800	4000	1000	SLG
いただきストリート 私のお店によってって	アスキー	6800	5000	1800	ETC
1 9 4 3	カプコン	5300	2000	500	STG
ウィザードリィ	アスキー	5800	2000	500	RPG
ウィザードリィII	アスキー	6500	1000	100	RPG
ウィザードリィIII	アスキー	6500	1500	300	RPG
ウィナーズカップ	データイースト	5800	1500	300	SPG
ウィロー	カプコン	5900	500	50	RPG
ウルトラマン倶楽部 3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟	ユタカ・バンダイ	7800	2000	500	RPG
A列車で行こう	ポニーキャニオン販売	7800	1500	300	SLG
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 2 光の騎士	バンダイ	8200	2000	600	RPG
SDガンダムガチャポン戦士 4	ユタカ・バンダイ	8500	1500	300	SLG
エスパードリーム 2	コナミ	6800	2000	500	RPG
FC原人	ハドソン	5800	4700	1300	ACG
オセロ	ツクダオリジナル	2980	4000	1000	ETC
おたくの星座	エム・アンド・エム	6900	1500	300	RPG
オホーツクに消ゆ	アスキー	5800	2000	500	AVG
貝獣物語	ナムコ	5500	1000	100	RPG
カジノダービー	ヨネザワ	5500	4000	1000	ETC
川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	6300	5000	1300	RPG
ガンナック	トンキンハウス	6000	1000	100	STG
がんばれゴエモン外伝 2	コナミ	6980	2000	600	RPG
キャプテン翼	テクモ	5500	1000	100	SLG
キャプテン翼II スーパーストライカー	テクモ	6900	1500	400	SLG
ギャラガ	ナムコ	4500	3000	800	STG
ギャラクシアン	ナムコ	4500	2000	600	STG
ぎゃんぶらあ自己中心派	アスミック	5900	4000	1000	ETC
究極タイガー	CBSソニー	5900	2000	500	STG
究極ハリキリスタジアムIII	タイトー	6900	1700	600	SPG
京都財テク殺人事件	ヘクト	8500	3000	700	AVG
京都龍の寺殺人事件	タイトー	5500	2000	500	AVG
キング オブ キングス	ナムコ	5900	3000	700	SLG
グーニーズ	コナミ	4900	500	50	ACG
クインティ	ナムコ	4900	1000	100	ACG
くにお君の時代劇だよ全員集合!	テクノスジャパン	6500	2000	500	ACG
グラディウス	コナミ	4900	500	50	STG
ゲームパーティー	ココナッツジャパン	6500	4000	1000	ETC
けろけろけろっぴの大冒険	キャラクターソフト	3980	3000	700	ACG
源平討魔伝	ナムコ	4900	500	50	ACG
甲子園	ケイアミューズメントリース	5900	4000	1000	SPG

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
甲竜伝説ヴィルガスト外伝	エンジェル	8000	6000	1500	RPG
GOAL!!	ジャレコ	6300	3000	700	SPG
ゴジラ	東宝	5800	3000	700	ACG
五目ならべ	任天堂	4500	3000	700	ETC
ココロン	タケル	6500	500	50	ACG
ゴルフ グランドスラム	ヘクト	9700	3000	700	SPG
コントラ	コナミ	5300	1000	100	ACG
ザ・ブルーマリン	ホット・ビィ	6300	4000	1000	SLG
サイドポケット	ナムコ	3900	2000	500	ETC
三國志II	光栄	14800	3500	800	SLG
三国志II覇王の大陸	ナムコ	6900	5000	1300	SLG
サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	7500	4000	1000	RPG
サンリオカーニバル	キャラクターソフト	3980	3000	700	PZG
ジャストブリード	エニックス	9700	3000	700	RPG
雀豪	ビクター音楽産業	6700	4000	1000	ETC
上海	サン電子	5300	4000	1000	PZG
ジョイメカファイト	任天堂	4900	3000	700	ACG
将棋名鑑'93	ヘクト	6800	5000	1300	ETC
シルヴァサーガ	セタ	7800	5000	1300	RPG
スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4900	1000	200	ACG
スーパーマリオブラザーズ 3	任天堂	6500	1500	400	ACG
スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	3700	1200	ETC
スーパーロボット大戦第 2 次	バンプレスト	8200	2000	500	SLG
スカイキッド	ナムコ	3900	500	50	STG
スターウォーズ 帝国の逆襲	ビクター音楽産業	7900	6000	1300	ACG
スウィートホーム	カプコン	6500	1000	100	RPG
スペースインベーダー	タイトー	4500	4000	1500	STG
スポット	BPS	5500	4000	1000	PZG
赤龍王	サン電子	5500	1000	100	AVG
ゼビウス	ナムコ	4900	700	100	STG
それいけ!アンパンマン	エンジェル	6000	4000	1000	ETC
ソロモンの鍵	テクモ	4900	500	50	PZG
ダークロード	データイースト	6800	4000	1000	RPG
ダービースタリオン全国版	アスキー	7200	5500	2300	SLG
大工の源さん	アイレム	6500	5000	1300	ACG
大航海時代	光栄	11800	3000	700	SLG+RPG
大戦略	ボーステック	5900	4000	1000	SLG
タイニートゥーン アドベンチャー	コナミ	4900	3000	700	ACG
太陽の勇者ファイバード	アイレム	6800	2000	500	STG
ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン	6200	2000	500	ACG
ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	5900	2000	400	ACG
高橋名人の冒険島 2	ハドソン	5800	2000	400	ACG
高橋名人の冒険島III	ハドソン	5800	4000	1000	ACG
ちいさいおばけアッチコッチソッチ	バップ	6800	4000	1000	ACG
チキチキマシーン猛レース	アトラス	6800	2000	500	ACG
鳥人戦隊ジェットマン	エンジェル	6000	3000	700	ACG
千代の富士の大銀杏	フェィス	5800	3000	700	SPG
つっぱり大相撲	テクモ	4900	1500	800	SPG
T. M. N. T.	コナミ	7000	4000	1000	ACG
T.M.N.T. 2 ザ マンハッタン プロジェクト	コナミ	6900	4000	1400	ACG

●ファミコン●

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場 買うとき	中古価格相場 売るとき	ジャンル
ディグダグ	ナムコ	4500	2000	500	ACG
テトリス	BPS	4900	3000	1000	PZG
テトリス2＋Bombliss	BPS	6500	4500	2200	PZG
天地を喰らうII〜諸葛孔明伝〜	カプコン	8500	2000	700	RPG
東京パチスロアドベンチャー	ココナッツジャパン	6800	5000	2000	ETC
ドクターマリオ	任天堂	4900	3000	400	PZG
トムとジェリー	アルトロン	6800	5000	1300	ACG
ドラゴンクエスト	エニックス	5500	1200	300	RPG
ドラゴンクエストII　悪霊の神々	エニックス	5500	980	100	RPG
ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…	エニックス	5900	1200	300	RPG
ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	エニックス	8500	1200	200	RPG
ドラゴンボールZII激神フリーザ!!	バンダイ	8200	1200	200	RPG
ドラゴンボールZIII	バンダイ	7800	2000	500	RPG
ドルアーガの塔	ナムコ	4900	200	50	ETC
ドンキーコング	任天堂	4500	1000	200	ACG
ドンドコドン2	タイトー	5900	3000	700	ACG
ナムコクラシックII	ナムコ	5900	3000	700	SPG
虹のシルクロード	ビクター音楽産業	7500	1500	300	RPG
忍者らホイ!	アスキー	7800	1000	100	ACG
熱血格闘伝説	テクノスジャパン	6500	4000	900	ACG
熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	5800	1700	400	ACG
熱血高校ドッジボール部　サッカー編	テクノスジャパン	5900	1700	400	ACG
熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	5300	1500	300	ACG
信長の野望・武将風雲録	光栄	11800	7000	2000	SLG
爆笑!　愛の劇場	ココナッツジャパン	7300	5000	1300	ETC
爆笑!　人生劇場3	タイトー	6400	4000	1100	ETC
目指せパチプロ　パチ夫くん	ココナッツジャパン	5500	4000	1000	ETC
パチ夫くん5	ココナッツジャパン	8500	6000	1500	ETC
パチンコ大作戦2	ココナッツジャパン	6900	3000	700	ETC
パックマン	ナムコ	4500	3300	1400	ACG
バットマン	サンソフト	6200	1000	100	ACG
ハットリス	BPS	5500	1500	300	ETC
ハッピーバースディバックス	ケムコ	5900	3000	700	ACG
バトルトード	メサイヤ	6500	1500	300	ACG
バトルフリート	ナムコ	5900	4000	1000	SLG
バブルボブル2	タイトー	5900	4500	1300	ACG
早打ちスーパー囲碁	ナムコ	5900	4000	1000	ETC
パラメデス	ホット・ビィ	5500	2000	500	PZG
パロディウスだ!	コナミ	5800	1500	300	ACG
半熟英雄	スクウェア	5800	3000	700	RPG
びっくり熱血新記録	テクノスジャパン	6500	3500	900	ACG
ヒットラーの復活	カプコン	5900	500	50	ACG
ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3000	1000	RPG
ファイナルファンタジーII	スクウェア	6500	2500	700	RPG
ファイナルファンタジーIII	スクウェア	8400	2000	600	RPG
ファイヤーエムブレム　暗黒竜と光の剣	任天堂	6000	2000	600	SLG
ファイヤーエムブレム外伝	任天堂	6000	2000	800	SLG
ファミコン囲碁入門	アイマックス	6500	5000	1300	ETC
ファミコンウォーズ	任天堂	5500	2000	300	SLG
ファミコンジャンプII 最強の七人	バンダイ	8500	1700	500	RPG
ファミコン・トップマネジメント	光栄	9800	5200	2600	SLG
ファミスタ'92	ナムコ	5000	2000	500	SPG
ファミスタ'93	ナムコ	4900	3000	1000	SPG
ファミリージョッキー	ナムコ	3900	2000	700	ETC
ファミリーマージャン	ナムコ	3900	3000	1300	ETC
ふしぎの海のナディア	東宝	6500	5000	1300	AVG
ぷよぷよ	徳間書店	600	4800	1300	PZG
ザ・ブラックバス	ホット・ビィ	5300	4000	1000	ETC
フリートコマンダー	アスキー	5500	4000	1000	SLG
ベスト競馬ダービースタリオン	アスキー	6800	5000	1300	SLG
ベストプレープロ野球スペシャル	アスキー	7500	5000	1300	SPG
へべれけ	サン電子	6200	4000	1000	ACG
星のカービィ	任天堂	6500	3700	1000	ACG
ボンバーマン	ハドソン	4900	2000	700	ACG
マイティファイナルファイト	カプコン	6500	4000	1000	ACG
マイトアンドマジック	学研	8500	1500	300	RPG
マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い	バンプレスト	9600	4000	1000	ETC
MOTHER	任天堂	6500	1500	400	RPG
まじかる★タルるートくん ファンタスティックワールド	バンダイ	5800	1500	300	ACG
マジックキャンドル	サミー	7800	1500	300	RPG
魔陀羅	コナミ	8500	1500	300	RPG
マリオ オープン ゴルフ	任天堂	6000	3000	1300	SPG
マリオブラザーズ	任天堂	4500	1700	400	ACG
ミッキーマウスIII	ケムコ	5800	4000	1000	ACG
三つ目がとおる	トミー	6500	2000	500	ACG
ミネルバトンサーガ	タイトー	5500	1000	100	RPG
ムーンクリスタル	ヘクト	7800	4000	1000	ACG
女神転生	ナムコ	4900	1000	200	RPG
女神転生II	ナムコ	7800	3000	1000	RPG
メタファイト	サンソフト	5300	500	50	ACG
メタルスレイダーグローリー	HAL研究所	8900	5000	1300	AVG
メタルマックス	データイースト	7800	4000	1000	RPG
もえろツインビー	コナミ	3900	3000	900	STG
モノポリー	トミー	9700	5000	1300	ETC
森田将棋	セタ	5500	4000	1000	ETC
夢ペンギン物語	コナミ	5800	3000	700	ACG
ヨッシーのクッキー	任天堂	4900	1500	300	PZG
ヨッシーのたまご	任天堂	4900	3000	1000	PZG
ランペルール	光栄	11800	1500	300	SLG
ロイヤルブラッド	光栄	9800	2000	500	SLG
ロードランナー	ハドソン	4500	700	100	PZG
ロックマン	カプコン	5300	4000	1600	ACG
ロックマン2	カプコン	5800	3000	900	ACG
ワールドスーパーテニス	アスミック	5900	3000	700	SPG
ワールドボクシング	T. S. S	5900	4000	1000	SPG
ワイワイワールド	コナミ	5500	1000	100	ACG
ワギャンランド	ナムコ	4900	2000	500	ACG
ワギャンランド2	ナムコ	5800	3000	1000	ACG
ワルキューレの冒険	ナムコ	3900	300	50	RPG
わんぱくダック夢冒険	カプコン	5800	1000	100	ACG

●ゲームボーイ●

タイトル	メーカー	価格	中古価格相場		ジャンル
			買うとき	売るとき	
R−TYPE	アイレム	3600	1500	300	STG
アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	3980	2000	500	ETC
あやかしの城	セタ	3500	1000	100	RPG
アレイウェイ	任天堂	2600	1500	300	ETC
アレサ	やのまん	3500	1500	400	RPG
アレサII	やのまん	4800	2000	700	RPG
石道	アスキー	3090	500	50	PZG
一発逆転!DX馬券王	アスミック	5900	3000	700	ETC
ウィザードリィ・外伝I	アスキー	4635	3000	700	RPG
うぉーズ	トーワチキ	3090	2000	500	ACG
SDガンダム戦国伝　国盗り物語	バンダイ	3800	700	50	SLG
F−1レース	任天堂	2600	1700	400	SPG
エレベーターアクション	タイトー	3400	2000	500	ACG
おさわがせ!ぺんぎんBOY	ナツメ	3090	1000	100	PZG
オセロ	河田	2980	2000	500	ETC
鬼ケ島パチンコ店	ココナッツジャパン	3500	2000	500	ETC
カーブノア	コナミ	3800	1500	300	RPG
海戦ゲーム　NAVY BLUE	ユース	3400	1000	100	ETC
カプコンクイズ　ハテナ?の大冒険	カプコン	3500	2000	500	ETC
がんばれゴエモン〜さらわれたエビス丸	コナミ	3800	2000	600	ACG
鬼忍降魔録　ONI	バンプレスト	3800	2000	600	RPG
キュービリオン	セタ	2980	500	50	PZG
クイックス	任天堂	2600	1500	200	ACG
クォース	コナミ	3300	1500	300	STG
ゲームボーイウォーズ	任天堂	3500	2000	700	SLG
ゴルフ	任天堂	2600	2000	700	SPG
サガイア	タイトー	3600	1000	100	STG
Sa・Ga2　秘宝伝説	スクウェア	4800	1500	400	RPG
サッカー	トンキンハウス	3500	2000	500	SPG
上海	HAL研究所	2900	2000	500	PZG
将棋	ポニーキャニオン	3400	2000	500	ETC
時空戦記ムー	ハドソン	4500	3000	700	RPG
時空の覇者　Sa・Ga3 [完結編]	スクウェア	4900	2000	800	RPG
ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	4800	2000	600	RPG
スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	3300	1200	300	ACG
スーパーマリオランド	任天堂	2600	1500	400	ACG
スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	4500	3000	1000	ETC
スノーブラザースジュニア	ナグザット	3800	1500	300	ACG
スパルタンX	アイレム	3500	1500	300	ACG
聖剣伝説−F.F外伝−	スクウェア	4800	2000	900	RPG
SELECTION　選ばれし者	ケムコ	3090	1000	100	RPG
倉庫番II	ポニーキャニオン	3090	2000	500	ETC
ソロモンズ倶楽部	テクモ	3300	1000	100	ETC
大戦略	ヒロ	4800	2000	500	SLG
ちびまる子ちゃん　おこずかい大作戦	タカラ	3400	2000	500	ETC
ツインビーだ!	コナミ	3500	2000	700	STG
T. M. N. T.	コナミ	3500	1800	700	ACG
てけてけ!アスミッくんワールド	アスミック	3090	1000	100	ACG
テトリス	任天堂	2600	1700	400	PZG
テニス	任天堂	2600	1500	500	SPG
天神怪戦	メルダック	3500	500	50	STG
トランプボーイ	パック・イン・ビデオ	3000	2000	500	ETC
ドクターマリオ	任天堂	2600	1700	600	PZG
ドラえもん　対決ひみつ道具!!	エポック社	3500	2000	500	ACG
ドラキュラ伝説	コナミ	3300	700	100	ACG
ドラキュラ伝説II	コナミ	3800	1000	100	ACG
ドルアーガの塔	エンジェル	3500	1000	100	ACG
ナムコクラシック	ナムコ	3500	2000	500	SPG
忍者龍剣伝 魔天楼決戦	テクモ	3800	2000	500	ACG
熱血高校ドッジボール部 強敵!闘球戦士の巻	テクノスジャパン	3600	2500	700	SPG
ネメシス	コナミ	3500	700	100	STG
信長の野望・ゲームボーイ版	光栄	5800	3000	1000	SLG
ハイパーロードランナー	バンダイ	2800	1000	100	PZG
バトルシティ	ノバ	3090	2000	500	ACG
バトルピンポン	クエスト	3300	2000	500	SPG
バブルボブル	タイトー	3600	2000	500	ACG
バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	3400	500	50	ACG
パズルボーイ	アトラス	2980	1500	300	PZG
パックマン	ナムコ	3500	2700	1300	ACG
パロディウスだ!	コナミ	3800	2000	600	STG
飛龍の拳外伝	カルチャーブレーン	3500	1500	200	ACG
ピンボール　66匹のわに大行進	HAL研究所	2980	1500	500	ETC
ファミスタ	ナムコ	3500	2000	600	SPG
ファミリージョッキー	ナムコ	3500	2300	900	ACG
フリートコマンダーVS.	アスキー	4635	2000	500	SLG
平安京エイリアン	メルダック	3000	1000	100	ACG
ヘッド・オン	テクモ	3300	500	50	ACG
ベースボール	任天堂	2600	700	100	SPG
ベリウス　ローランの魔獣	サミー工業	3300	1500	300	RPG
ペインターモモピー	シグマ商事	3300	2000	500	ACG
ぺんぎんくんWars　VS	アスキー	3090	1500	300	ACG
香港	徳間書店	2900	1000	100	PZG
ボンバーボーイ	ハドソン	3500	1700	700	ACG
ポケットスタジアム	アトラス	3300	1500	300	SPG
魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	3500	1500	400	RPG
ミッキーマウス2	ケムコ	3090	2400	1000	ACG
メトロイドII	任天堂	3500	1000	200	ACG
モトクロスマニアックス	コナミ	2900	1000	100	SPG
モノポリー	トミー	3980	3000	700	ETC
桃太郎伝説外伝	ハドソン	4500	2000	700	RPG
ヨッシーのクッキー	任天堂	2900	1000	100	PZG
ヨッシーのたまご	任天堂	2600	2000	600	PZG
リトルマスター　〜ライクバーンの伝説〜	徳間書店	4200	3000	700	SLG
レーシング魂	アイレム	3500	2000	500	ACG
レッドアリーマー　魔界村外伝	カプコン	3300	1000	200	ACG
ロックマンワールド	カプコン	3500	2000	500	ACG
ロックマンワールド2	カプコン	3500	2000	600	ACG
ロボコップ	EPIC・ソニー	3500	2000	500	ACG
ワールドビーチバレー1991	アイ・ジー・エス	3900	2000	500	SPG
ワールドボーリング	アテナ	3900	2000	300	SPG

チャドラン 通販部

〒550 大阪市西区南堀江1-23-6

☎06-543-7700

受付時間/朝10:00〜夕方7:00(以後は自動録音にて24時間受付OK)

新作、人気作を並ばず買いたい／欲しいソフトがどこにも売っていない／今すぐお電話ください。
チャドランはそんなあなたの味方です。

チャドラン5大メリット

- ●ALL新品 大幅割引 ●日本一の規模をほこる商品数
- ●買って安心着払いシステム ●注文した次の日には商品到着(一部地域除く)
- ●予約をしていると発売日には商品到着(一部地域商品除く)

住所・電話番号が変わりました。これからもチャドラン通販部をよろしく／



コナミグラフィックコンピュータ
ピクノ2
楽しくテレビに絵が描ける。
定価16,274円
▼
12,800円

〈商品/価格リスト〉

	定価	売価		定価	売価
セーブガード	5,974円	4,600円	ふしぎの国のアリス	3,914円	3,000円
モンタージュ	3,914円	3,000円	PICNO de ABC	3,914円	3,000円
			アニメ絵日記	3,914円	3,000円

SF らんま1/2
朱猫団的秘宝
定価9,800円
▼
㊕ **7,800円**



SF SD機動戦士ガンダムII
定価8,800円
▼
7,000円



FC 将棋・竜王戦

ついに入荷

ファミコン将棋では
これしかない

定価6,500円
▼
5,200円





SF
トルネコの
大冒険
定価9,600円
▼
7,680円

この秋一番のチャドラン㊢コーナー(セットで買えばさらにお買得)

このコーナーの商品(3本で2,800円・5本で4,650円・10本で8,300円)

なお、ソフトには数に限りがありますのでご注文はお早めに／
●単品での販売もいたします。このソフトは全て新品です。

980円均一



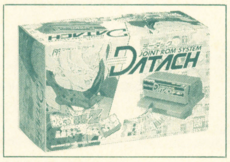
FC超人ウルトラベースボール(テレカ付)
定価3,980円



GB カエルのために鐘は鳴る
定価3,786円



PC ファイヤープロレスIII
定価7,900円



HA データック
ドラゴンボールZ
定価7,800円



CD ホークF-123
定価6,800円

商品名	定価
SF(スーパーファミコン)	
スーパー伊忍道	¥11,800
FC(ファミコン)	
1999ホレミタコトカ／	¥7,300
ファイヤーエンブレム外伝	¥6,602
ガンサイト	¥6,000
サンリオカーニバル2	¥3,980
ジョイメカファイト	¥4,757
ダックテイルズII	¥5,800
チャイルドクエスト	¥5,500
ネイビーブルー	¥5,900
バーコードワールド	¥7,200
パチンコ大作戦2	¥6,900
ひょっこりひょうたん島	¥6,000
ファミコンジャンプII	¥8,500
ファミスタ'91	¥4,900
ムサシの冒険	¥6,500
ランパート	¥5,800
レッドアリーマーII	¥5,800
ロードランナー	¥4,500
GB(ゲームボーイ)	
アダムスファミリー	¥3,786
ソリテア	¥3,786
PC(PCエンジン)	
グラディウス	¥6,000
サイバーコア	¥6,700
ソルジャーブレイド	¥6,500
ドラゴンセイバー	¥6,800
ネクロマンサー	¥4,500
ファイナルソルジャー	¥6,500
ファイヤープロレス	¥6,300
ファイヤープロレスII	¥6,900
妖怪道中記	¥4,900
ワールドスタジアム'91	¥5,800
CD(PC CD-ROM)	
三国志英傑天下に臨む	¥8,800
上海IIIドラゴンズアイ	¥7,500
ビックリマン大事界	¥4,980
SC(PC SUPER CD-ROM2)	
SCD体験ソフト集	¥1,000
バベル	¥6,980
ダウンタウン熱血行進曲	¥7,200
熱血ドッチ・サッカー編	¥7,200
MD(メガドライブ)	
I LOVE ドナルドダック	¥4,800
クラックス	¥4,900
サンダープロレス列伝	¥7,400
ジェームス・ボンドII	¥5,900
太平記	¥8,700
TOEJAM & EARL	¥6,800
忍者武雷伝説	¥8,700
MC(メガCD)	
クイズスクランブル	¥6,800
惑星ウッドストック	¥6,800
ワンダードック	¥7,200

新作ソフト2割〜3割引(一部商品除く)

日付	機種	商品名
10月29日新作	GB	ロックマンワールド4
11月5日新作	MD	雀皇登龍門
11月5日新作	SF	アクタリオン
11月5日新作	FC	ロックマン6
11月12日新作	MC	ダークウィザード
11月12日新作	SF	若貴大相撲
11月19日新作	SF	イースIV
11月19日新作	SF	バトルマスター
11月26日新作	FC	RPG人生ゲーム
11月26日新作	GB	T.M.N.T3
11月26日新作	MC	アルシャーク
11月26日新作	MD	キングオブモンスターズ
11月26日新作	MD	T.M.N.Tトーナメントファイターズ
11月26日新作	MD	幽・遊・白書外伝
11月26日新作	SC	モンスターメーカー
11月26日新作	SF	アラジン
11月26日新作	SF	アレサ
11月26日新作	SF	餓狼伝説II
11月26日新作	SF	実戦パチスロ必勝法
11月26日新作	SF	武田修宏のスーパーカップサッカー
11月26日新作	SF	T.M.N.Tミュータントウォーリアーズ
11月26日新作	SF	テクモスーパーボウル
11月26日新作	SF	T.M.N.T3
11月27日新作	SF	ガイヤ幻想紀
11月上旬新作	SF	ソウル&ソード
11月中旬新作	SF	パチスロラブストーリー
11月下旬新作	GB	女神転生外伝II
11月下旬新作	SC	ただいま勇者募集中／
11月下旬新作	SF	F-15スーパーストライクイーグル
11月予定新作	NG	餓狼伝説スペシャル
12月1日新作	FC	ファミスタ'94
12月1日新作	HA	NEWファミコン
12月3日新作	SF	NBAプロバスケットボール'94
12月3日新作	SF	スーパー究極ハリキリスタジアム
12月3日新作	SF	スーパー麻雀2 本格4人打
12月9日新作	SF	信長の野望・覇王伝
12月10日新作	GB	幽・遊・白書2
12月10日新作	MC	オルゴール
12月10日新作	PC	ボンバーマン'94
12月10日新作	SF	競馬エイトスペシャル
12月10日新作	SF	決戦ドカポン王国IV
12月10日新作	SF	ロマンシング・サガ2
12月14日新作	SF	ファイヤーエンブレム
12月17日新作	SF	アルカエスト
12月17日新作	SC	マーシャルチャンピオン
12月17日新作	SF	キングオブモンスターズII
12月17日新作	SF	ドラッキーの草やきう
12月17日新作	SF	モータルコンバット
12月17日新作	SF	熱血ベーすぼーる物語
12月17日新作	SF	ロックマンX(エックス)
12月18日新作	SF	ドラゴンクエストI・II
12月22日新作	SC	イースIV
12月22日新作	SF	がんばれゴエモン2
12月22日新作	SF	幽・遊・白書
12月22日新作	FC	熱血すとりーとバスケット
12月22日新作	GB	くにおくんの時代劇だよ
12月22日新作	GB	ミッキーマウス5
12月22日新作	SF	エースをねらえ／
12月24日新作	SF	モンスターメーカーIII
12月上旬新作	GB	馬券王 V3
12月上旬新作	SF	大工の源さん
12月上旬新作	SF	白熱ガンバリーグ'94
12月中旬新作	SC	ダウンタウン熱血物語
12月中旬新作	SF	R-TYPE III
12月下旬新作	SF	新桃太郎伝説
12月下旬新作	SF	全日本プロレス'(ダッシュ)
12月下旬新作	SF	ダービースタリオンII
12月下旬新作	SF	ヒューマングランプリ2
12月下旬新作	SF	すーぱーぷよぷよ
12月予定新作	CD	餓狼伝説2
12月予定新作	CD	龍虎の拳
12月予定新作	MC	真・女神転生
12月予定新作	NG	龍虎の拳II
12月予定新作	SC	エメラルドドラゴン
12月予定新作	SF	自己中心派II
12月予定新作	SF	ザ・ラストバトル
12月予定新作	SF	テトリス武闘外伝
12月予定新作	SF	ドラゴンボールZ 超武闘伝2

機種	商品名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン	アクトレイザー2	¥9,300	¥6,980
スーパーファミコン	ウイニングポスト	¥12,800	¥9,900
スーパーファミコン	エキゾーストヒート2F-1ドライバーへの軌跡	¥9,800	¥3,980
スーパーファミコン	SD機動戦士ガンダムII	¥8,800	¥7,000
スーパーファミコン	弟切草	¥8,544	¥6,800
スーパーファミコン	クレヨンしんちゃん	¥9,500	¥3,980
スーパーファミコン	クラシックロード	¥9,800	¥7,800
スーパーファミコン	装甲騎兵ボトムズ	¥9,800	¥7,800
スーパーファミコン	ミラクル・ガールズ	¥8,800	¥7,000
スーパーファミコン	サラブレッドブリーダー	¥9,700	¥5,980
スーパーファミコン	Jリーグサッカープライムゴール	¥8,500	¥6,800
スーパーファミコン	将棋風林火山	¥8,800	¥7,000
スーパーファミコン	Suzuka 8 hours	¥8,800	¥6,700
スーパーファミコン	スーパー競走馬 風のシルフィード	¥9,300	¥7,400
スーパーファミコン	スーパー競馬	¥9,700	¥6,700
スーパーファミコン	スーパーチャイニーズワールドII	¥9,800	¥7,200
スーパーファミコン	スーパーニチブツ麻雀	¥8,800	¥5,980
スーパーファミコン	スーパー信長の野望 全国版	¥8,800	¥6,700
スーパーファミコン	スーパーテトリス2	¥8,500	¥6,700
スーパーファミコン	スーパーファミリーテニス	¥7,900	¥6,200
スーパーファミコン	スーパープロ野球スタジアム	¥8,641	¥6,900
スーパーファミコン	スーパーボンバーマン	¥7,800	¥5,980
スーパーファミコン	スーパーマリオカート	¥8,900	¥6,700
スーパーファミコン	スーパーマリオコレクション	¥9,515	¥6,700
スーパーファミコン	ストリートファイターIIターボ	¥9,980	¥5,800
スーパーファミコン	聖剣伝説2	¥9,800	¥4,980
スーパーファミコン	全日本プロレス	¥9,800	¥4,980
スーパーファミコン	ソードワールド	¥9,800	¥3,980
スーパーファミコン	対局囲碁ゴライアス	¥14,800	¥11,800
スーパーファミコン	ドラゴンボールZ 超武闘伝	¥9,800	¥4,880
スーパーファミコン	スーパー3Dベースボール	¥12,800	¥6,980
スーパーファミコン	超時空要塞マクロス	¥8,800	¥6,980
スーパーファミコン	パロ野球ニュース実名版	¥9,800	¥7,800
スーパーファミコン	美少女戦士セーラームーン	¥9,800	¥5,980
スーパーファミコン	ファイナルファイト2	¥9,000	¥1,980
スーパーファミコン	ファイナルファンタジーV	¥9,800	¥5,980
スーパーファミコン	本格麻雀 徹萬	¥7,800	¥6,200
スーパーファミコン	マリオとワリオ	¥6,602	¥4,680
スーパーファミコン	マリオペイント	¥9,515	¥5,980
スーパーファミコン	ミスティッククエスト	¥7,900	¥4,980
スーパーファミコン	ヨッシーのロードハンティング	¥6,311	¥1,980
スーパーファミコン	龍虎の拳	¥9,800	¥7,800
スーパーファミコン	ワールドサッカー	¥9,500	¥2,980
スーパーファミコン	ワールドヒーローズ	¥9,800	¥4,980
ファミコン	超人ウルトラベースボール(テレカ付)	¥3,980	¥980
ファミコン	テトリス フラッシュ	¥5,728	¥3,980
ファミコン	ろくでなしブルース	¥7,800	¥6,200
ゲームボーイ	アメリカ横断ウルトラクイズ4	¥3,864	¥3,080
ゲームボーイ	クレヨンしんちゃん2	¥3,388	¥2,600
ゲームボーイ	パチスロキッズ	¥3,864	¥3,080
ゲームボーイ	桃太郎電劇	¥4,369	¥3,480
ゲームボーイ	ファミスタ3	¥4,757	¥3,800
PCエンジン	ストリートファイターII'(ダッシュ)	¥9,800	¥2,800
PCスーパーCD-ROM2	悪魔城ドラキュラX(エックス)	¥7,800	¥5,980
PCスーパーCD-ROM2	機動警察パトレイバー	¥7,200	¥5,780
PCスーパーCD-ROM2	卒業	¥7,800	¥6,200
PCスーパーCD-ROM2	天外魔境風雲カブキ伝	¥7,800	¥3,980
PCスーパーCD-ROM2	幽・遊・白書	¥8,800	¥7,000
PCスーパーCD-ROM2	天外魔境II	¥7,800	¥6,280
メガドライブ	アラジン	¥7,800	¥6,200
メガドライブ	ぷよぷよ	¥4,800	¥3,800
メガドライブ	シャイニング フォースII	¥8,800	¥6,680
メガCD	アルスラーン戦記	¥7,800	¥5,980
メガCD	シルフィード	¥8,800	¥6,700
メガCD	リーサルエンフォーサーズ	¥9,800	¥7,800
ゲームギア	シャイニングフォース外伝II	¥5,500	¥4,300
ゲームギア	ぷよぷよ	¥3,500	¥2,700
ゲームギア	ペアナックルII	¥3,800	¥1,980
ネオジオ	あしたのジョー伝説	¥19,000	¥12,800
ネオジオ	餓狼伝説2	¥28,000	¥22,400
ネオジオ	キング オブ モンスターズII	¥25,800	¥20,640
ネオジオ	トッププレイヤーズゴルフ	¥21,000	¥16,800
ネオジオ	ファイヤースープレックス	¥28,000	¥17,800
ネオジオ	龍虎の拳	¥28,000	¥22,400
ネオジオ	ワールドヒーローズ	¥25,800	¥17,800
ネオジオ	ワールドヒーローズ2	¥28,000	¥22,400
ハード&パーツ	スーパーファミコン本体	¥24,272	¥15,800
ハード&パーツ	ファミリーコンピュータ本体	¥14,800	¥6,980
ハード&パーツ	ゲームボーイ本体	¥9,515	¥6,980
ハード&パーツ	PCエンジンスーパーCD-ROM本体	¥47,800	¥22,800
ハード&パーツ	PCエンジンDUO-R	¥39,800	¥29,800
ハード&パーツ	メガCD2本体	¥29,800	¥22,800
ハード&パーツ	メガドライブ2本体	¥12,800	¥9,800
ハード&パーツ	メガドライブ+1本体	¥21,000	¥6,980
ハード&パーツ	ゲームギア本体	¥19,600	¥10,800
ハード&パーツ	ゲームギア+1なぶぞよ	¥15,600	¥12,800
ハード&パーツ	ネオジオ本体	¥48,600	¥35,800
ハード&パーツ	NG用RFコンバーターセット	¥1,500	☎
ハード&パーツ	ネオジオコントローラー	¥5,800	☎
ハード&パーツ	ネオジオメモリーカード	¥2,800	☎

●☎マークの売価は電話でお問い合わせください。●価格は送料・消費税別です。※上記商品はほんの一例です。この他にも多数取り揃えていますので、お気軽にお問い合わせください。

お願い

■発送後のキャンセルは往復分の送料をいただきます。■万一品切れの場合はご了承ください。■商品代金は商品と引替えです。送料900円(一部地域をのぞく)
■未成年者の方は、保護者の方の電話確認が必要です。■日曜・祝日はお休みです。■24時間注文OK：受付時間終了後は、留守番電話にて受付ます。

スーパーファミコン・ファミコン・ゲームボーイ・PCエンジン・メガドライブ・ネオジオ

新品・中古ソフトゲームのことなら マジカルボックスの通信販売へ



人気ソフト・ハードが激安!!

日本全国翌日配達（一部地域を除く）

お電話一本、欲しいソフトがすぐ届く!!

11月新作ソフト 25%OFF

［価格が変わることがありますので お電話にて確認してください。］

(SFC) ファイナル・ノックアウト	¥6,600	モータルコンバット	¥7,350	ヤダモンワンダーランドドリーム	¥6,600	実戦！パチスロ必勝法	☎
アクタリオン	¥6,680	バトルマスター～究極の戦士たち～	¥7,350	デザートファイター：砂の嵐作戦	¥7,350	ファイヤーエムブレム紋章の謎	☎
ファイナル・ストレッチ	¥7,350	化学者ハリーの波乱万丈	¥6,680	アラジン	¥6,750	三神伝説ZoKu	¥7,350
若貴大相撲～夢の兄弟対決～	¥7,350	スーパーH.Qクリミナルチェイサー	¥6,680	リトル・マジック	¥6,680	アレサ	¥7,350
ダイナミックスタジアム	¥6,380	武田修宏のスーパーカップサッカー	¥6,750	ガイア幻想紀	☎	F-15スーパーストライクイーグル	¥7,200
ソルスティスII	¥7,280	アクセルブリッド	¥7,350	岡本綾子とマッチプレイゴルフ	¥7,280	ソウル&ソード	¥7,350
スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇	¥7,350	テクモスーパーボウル	¥7,350	パチスロラブストーリー	¥7,350	ランセイバー	¥6,380
リディック・ボウ・ボクシング	¥6,300						

激安 新品・中古ハード

※写真以外のハードも販売中!!

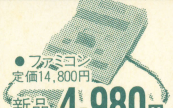


●スーパーファミコン 定価24,272円 新品 ☎

新品スーパーファミコン特価ソフト 限定㊀10本限り

怒りの要塞	¥2,980	スーパーファイヤープロレス2	¥3,980	バトルドッジボールII	¥3,980
ウイニング・ポスト	¥9,980	スーパーフォーメーションサッカー2	¥4,980	美少女戦士セーラームーン	¥5,980
NBAオールスターチャレンジ	¥1,980	スーパーボンバーマン	¥5,980	ヒューマン・ベースボール	¥2,980
くにおくんのドッジボールだよ 全員集合！	¥4,980	スーパーマリオコレクション	¥5,980	ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト	¥4,980
コズモギャング ザ ビデオ	¥4,980	ストリートファイターIIターボ	¥5,980	マジックジョンソンのスーパースラムダンク	¥3,980
サンリオワールド スマッシュボール！	¥3,980	聖剣伝説2	¥5,980	MADARA 2	¥5,980
スーパー大相撲 熱戦大一番	¥3,980	ソニックウイングス	¥3,980	マリオとワリオ	¥3,980
スーパーキックオフ	¥3,980	WWFロイヤルランブル	¥3,980	ヨッシーのクッキー	¥2,980
スーパーニチブツマージャン	¥4,980	ドラゴンズマジック	¥2,980	ラッシングビート乱 複製都市	¥2,980
スーパーパワーリーグ	¥6,980	パイロットウイングス	¥4,980	ワールドヒーローズ	¥4,980

※表にのってないソフトも激安販売中



●ファミコン 定価14,800円 新品 4,980円（AC,RFは別売）



●NEW ゲームボーイ 定価 9,515円 新品 5,980円 中古 3,980円



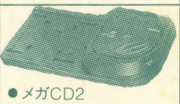
●ゲームギアプラスワン 新品 11,600円



●PCエンジンDuO-R 定価 39,800円 新品 28,800円



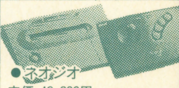
●メガドライブII 定価 12,800円 新品 9,380円



●メガCD2 新品 21,800円



●NEW ワンダーメガ 定価 59,800円 新品 45,000円



●ネオジオ 定価 48,800円 新品 ☎

CD・SCD両対応 ちょっとエッチなオリジナルソフト PCエンジン●ナンパアドベンチャー しあわせうさぎ（18禁） 定価¥9,800を 特価 ¥7,280

中古販売コーナー

（表にないものは電話にて確認してください）

スーパーファミコン

アクションパチ夫	¥3,980	ザ・キングオブラリー	¥3,280	スーパー信長の野望・全国版	¥4,980	タイニートゥーンアドベンチャー	¥3,980	ブレスオブファイヤ～竜の戦士～	¥4,880	ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅	¥3,980
悪魔城ドラキュラ	¥1,580	3×3EYES 聖魔降臨伝	¥3,280	スーパー信長の野望・武将風雲録	¥5,480	大爆笑人生劇場	¥4,580	プロフットボール 93	¥4,880	信長の野望 戦国群雄伝	¥3,080
アルバートオデッセイ	¥4,980	サラブレッドブリーダー	¥5,980	スーパーパワーリーグ	¥5,580	WWFスーパーレッスルマニア	¥2,480	ヘラクレスの栄光III	¥3,480	モンスターメーカー 7つの秘宝	¥2,280
ウイザードリィV	¥3,580	斬IIスピリッツ	¥4,880	スーパーファイヤープロレス	¥1,680	超魔界村	¥1,580	北斗の拳5	¥3,780	ロックマン4	¥3,280
SDガンダムX	¥3,980	Jリーグサッカープライムゴール	¥6,580	スーパーファイヤープロレス2	¥3,880	つっぱり大相撲立身出世編	¥2,780	北斗の拳6	¥3,780	ロックマン5	¥3,980
NBAオールスターチャレンジ	¥3,580	シムシティー	¥4,280	スーパーファミスタ	¥2,980	デスブレイド	¥5,480	Pop'nツインビー	¥3,880	**ゲームボーイ**	
F1-GRAND PRIX	¥1,880	ジャングルウォーズ2	¥3,980	スーパーファミスタ2	¥4,780	伝説のオウガバトル	¥4,980	摩訶摩訶	¥1,680	ウイザードリィ外伝II	¥2,680
F1-GRAND PRIX PART II	¥5,980	重装騎兵ヴァルケン	¥5,580	スーパーフォーメーションサッカー	¥3,780	天舞スピリッツ	¥6,680	MADARA 2	¥5,780	ザードの伝説2	¥2,480
F-ZERO	¥3,280	ジョジョの奇妙な冒険	¥3,780	スーパーフォーメーションサッカー2	¥4,580	ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	¥1,780	メタルマックス2	¥6,780	SA・GA 3	¥1,680
エリア88	¥3,280	初代熱血硬派くにおくん	¥3,280	スーパーボンバーマン	¥5,880	ドラゴンボールZ 超武闘伝	¥4,880	46億年物語	¥4,980	ゼルダの伝説 夢をみる島	¥1,680
エルナード	¥3,980	シルヴァ・サーガ2	¥4,980	スーパーマリオカート	¥5,480	どらぼっちゃん 超魔界大戦	¥3,980	ラッシングビート乱 複製都市	¥2,880	ダンジョンランド	¥2,480
エルファリア	¥3,280	神聖紀オデッセリア	¥4,880	スーパーマリオコレクション	¥5,880	ノイギーア ～海と風の鼓動～	¥4,580	らんま1/2 爆烈乱闘篇	¥3,980	女神転生外伝ラストバイブル	¥2,880
餓狼伝説	¥3,980	信長公記	¥5,980	スーパーマリオワールド	¥4,580	バットマンリターンズ	¥3,780	リターン・オブ・双截龍	¥3,780	**PCエンジン**	
キャプテン翼III 皇帝の挑戦	¥1,980	真・女神転生	¥3,580	スーパー桃太郎電鉄II	¥5,580	バトルサッカー フィールドの覇者	¥4,980	龍騎兵団ダンザルブ	¥2,880	スーパー桃太郎電鉄II	¥3,080
キャプテン翼IV プロのライバルたち	¥4,580	スーパーR-TYPE	¥2,480	スーパーロイヤルブラッド	¥5,680	パロディウスだ！	¥3,980	ロマンシング・サガ	¥2,280	ストリートファイターIIダッシュ	¥5,980
キングオブザモンスターズ	¥4,480	スーパー蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	¥6,980	スターフォックス	¥2,980	半熟英雄 ああ世界よ半熟なれ	¥2,980	ワールドクラスラグビー	¥4,780	出たな！！ツインビー	¥3,180
キン肉マン	¥2,480	スーパーアレスタ	¥3,980	ストリートファイターII	¥1,980	反省ザルジロークンの大冒険	¥3,980	ワールドヒーローズ	¥4,880	パロディウスだ！	¥2,780
くにおくんのドッジだよ 全員集合！	¥4,880	スーパーF1サーカス リミテッド	¥3,380	ストリートファイターIIターボ	¥5,780	美少女雀士スーチーパイ	¥5,980	**ファミコン**		ボンバーマン'93	¥3,480
拳闘王 ワールドチャンピオン	¥1,680	スーパー大相撲 熱戦大一番	¥2,680	スピンディジーワールド	¥3,980	美少女戦士セーラームーン	¥5,880	SDナイトガンダム外伝3	¥2,480	**PCエンジンCD**	
魂斗羅スピリッツ	¥2,980	スーパーカップサッカー	¥3,980	聖剣伝説2	¥5,780	飛龍の拳Sハイパーバージョン	¥3,980	くにおくんの熱血サッカーリーグ	¥2,880	ウインズ・オブ・サンダー	¥3,480
コンバットライブス	¥2,980	スーパーキックオフ	¥3,880	ゼルダの伝説	¥2,480	ファイナルファイト	¥2,180	三国志2 光栄版	¥3,280	CAL II	¥3,980
サーク	¥4,980	スーパー三国志III	¥8,480	全日本プロレス	¥4,880	ファイナルファイト2	¥1,980	ジャストブリード	¥ 780		
		スーパーダンクショット	¥3,980	ソングマスター	¥4,880	ファイナルファンタジーV	¥2,980	ダックテイルズ2	¥3,280		
		スーパーダンクスター	¥3,580	太閤立志伝	¥6,980	BURAI 八玉の勇士伝説	¥4,580				

コズミックファンタジー3	¥2,480
ソーサリアン	¥3,280
天外魔境 風雲カブキ伝	¥3,280
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	¥3,480
メガドライブ	
餓狼伝説 宿命の闘い	¥4,980
サンダーフォース3	¥3,180
スーパーモナコGP II	¥2,480
ベアナックル2 死闘への鎮魂歌	¥4,180
ランドストーカー	¥3,780
メガCD	
アーネスト・エバンス	¥1,480
サンダーストームFX	¥2,480
ファイナルファイトCD	¥2,480
ネオジオ	
餓狼伝説2	¥16,800
龍虎の拳	¥12,800
ワールドヒーローズ2	¥15,800

表にのってないものも激安販売中

注 意

- 新品ソフトの予約注文、買取ソフトとの交換もいたします。
- 18才未満の方がお買いになる時は、保護者の方の許可が必要です。
- キャンセル、返品、交換はできません。
- 品切れの際は、ご容赦下さい。（予約された方には、入荷次第、ご連絡いたします）

販売申し込み方法

① マジカルボックスへ電話をする。商品・金額の確認をして、住所・氏名・電話番号を伝える。（送料・消費税は別にかかります）

→ ② 次の日、ヤマト運輸のドライバーが家まで届けてくれるので、代金を支払う。

ファミコンショップの方へ…

儲かるお店づくりのお手伝いします

- ファミコンショップ開業希望の方、店舗計画・什器・備品ご提案します。
- 新品・中古ソフト不良在庫 買取いたします。
- 不良在庫 貴店の希望価格にて当社FAX網にて他店に販売します。
- 販促用チラシ（新品・中古チラシ）……カラーB4…**3.8**円～（毎月一回）
- 中古売買一覧表（今までに発売されたTVゲーム完全収録版）毎月発行・年間契約
- 消耗品、什器、袋、各種取り揃えております。（カタログ送ります）
- 新品・中古、単品より卸します。（ヤマトコレクト便にて翌日着）
- POSレジ（販売管理・在庫管理・商品券発行）リース可

▶業者専用電話 **0569-24-4479** （有）ミライヤ

FAX **0569-21-9630** 担当：竹内

FAX委託販売（業者専用）

不良在庫、過剰在庫などを貴店の希望価格にて当社FAX網にて他店へ販売します。（手数料がかかります）

お申し込み方法（秘密厳守） FAXにて商品名・希望販売価格・新品か中古かを記入して当社へFAXして下さい。

とくとくFAX情報（業者専用）

特価ソフト・中古ソフト・その他おトクな情報など、随時、FAXにて連絡します。

お申し込み方法 FAXにて、店名・住所・TEL・FAX番号をお知らせ下さい。

マジカル ボックス

〒475 愛知県半田市前崎西町59 第2圭大ビル1F

受付時間／P.M.12:00―P.M.8:00（受付予定数になり次第、終了することがあります。）〈年中無休〉

買取専用 ☎0569(26)0285

販売専用 ☎0569(26)0655

鬼才・手塚一郎が放つノン・ストップ・マジカル・ファンタジー

連載第8回

DARK ELF STORY

異貌伝（いぼうでん）

作・手塚一郎
絵・田口順子



第八章

WORLD ON FIRE

1

急がなければならない。
そういった思いが、男の背中を押す。
愛しい女の貌が、無性に見たい。
声が聞きたい。
細い細い指先で背中をいじられるような、そんな気分にさせられる、彼女の声を。
愛してる、と叫びたい。
愛しているわ、と囁いてほしい。
それで、俺はようやく安心できる。
急がなくてはならない。
そう、彼女の元に、俺ではない別の男が向かっているから。
そいつは、彼女が昔、愛した男だ。
失われた愛を取り戻そうというのか。
俺から、もっとも大切なものを奪おうというのか。嫌だ。許せない。
だから、急ぐ。
俺は、自分に自信がない。
誇れるものは、何もない。
ただ、誰よりも彼女を愛し、誰よりも彼女の愛を欲しているだけ。
この、言葉にできない想いは、恐らく彼女には伝わるまい。
腑がちぎれそうなほど悔しい。
彼女の心を揺さぶることのできる何かを、自分は持っていないから。
俺にできるのは、彼女の飢えを満たすことだけ。そう、たったそれだけなのだ。
だから、急ぐ。
絆と呼べるほどのつながりのない俺と彼女。蜘蛛の糸にも似た、その脆い関係を壊されてはならない。絶対に。
——睡羽
それが、憎い男の名。
奴は、俺にとどめを刺さずに、暗い森の奥に消えた。追わなくてはならない。
思いきり殴られた。
容赦なく蹴られた。
鋭い切っ先で突かれ、斬られた。
全身を、様々な痛みが駆け巡っている。
それでも、行かなければならない。
朽華を睡羽に奪われでもしたら、自分は生きてゆけなくなってしまうだろう。
歩を進めるたびに襲ってくる激痛。
きつく噛みしめた歯の隙間から、堪えきれずに呻き声が漏れる。
急がなくては。
しかし——
朦朧とする意識は、考えたくないことまで突きつけてくる。
朽華の心は、わからない。
彼女の、夢みるように虚ろな瞳は、誰に向けられたものなのだろう。
自分の流した血。
そして、睡羽を斬ったときの返り血。
灼羅の全身は赤黒く染まっていた。
ただでさえ醜い自分が、と思う。
こんな姿を見られたら——
朽華が自分ではなく、睡羽を選んだとしたら、どうする？
俺は、どうなってしまうのだろう。
そういう思いがある。
狂う？
狂ってしまえるのならば、まだいい。
怖いのは、心を引き裂かれたような絶望を胸に生きなければならないこと。
もう、この森にはいられなくなる。
睡羽に刀を向けることもできまい。
俺にはできない。
「やめなさい」
朽華がそう言えば、俺は言いなりになるしかない。逆らうことなどできない。
彼女を困らせることはできない。
彼女の悲しむ貌など見たくない。
俺は、森を去ることになるだろう。
それを考えると、足が鈍る。
朽華が睡羽を選ぶ瞬間を、この目で見たくないのだ。
俺が現れるのは、すべてが終わったあと。
冷酷な事実だけを突きつけられ、何もかも奪われた醜いエルフは去ってゆくのみ。
まるで未来が見えるかのように、鮮明な光景が脳裏を過ぎる。
そこで思った。
なぜ、俺は睡羽のあとを追うのだろう。
生きてゆけなくなるほどの醜い傷を、わざわざ心に刻まれるために、俺はゆく。
なぜ？
どうして？
自分でも、わからない。
わからないから、ゆくのだろうか。
とても大切なことのようだが、どうでもいいことだと思えてくる。
空転する思案。
歩く。歩きつづける。
手に何も持っていないことに気づいた。
それでも短剣を探そうとは思わなかった。
ただ、歩いた。歩きつづけた。

2

ゆっくりと歩いてきた。
鋭い目をして。
だが、口もとには笑み。
それは、見る者を不安にさせずにはいられない微笑みであった。
全身を血の色に染め、美しかった貌は赤く腫れ上がっている。
火傷だった。
その火傷を断つように、醜い傷が男の貌に刻まれていた。
「——睡羽っ！」
砂奇が叫んだ。
名を呼ばれ、男は立ち止まった。
「無事だったか」
塊波がつぶやいた。
誰に言ったわけでもない。
その、安堵のため息が、そのまま言葉になっただけだった。
睡羽の姿が先刻、繰り広げられていたであろう激闘を物語っていた。
生き延びることができたのか。
勝つことができたのか。
そう思うと、塊波はこみ上げて来る涙を抑えることができなくなってしまった。
「砂奇を放せ」



睡羽は言った。
ふた呼吸ほどの間。
女の体を締め上げる髪から力が抜けた。
呪縛から解き放たれた砂奇は、そのまま崩れ落ちそうになった。
「砂奇――」
駆け寄ろうとする睡羽は、砂奇は片手を上げて制した。
「平気よ」
強がって笑みまで浮かべた。
紅玉(ルビー)の剣を大地に突き刺し、震える体を、それにあずけている。
「睡羽……その貌」
言われて、男の笑みは先とは異なる、暖かなものになった。「男の貌になったか」
「――――」
「男とは、なかなか辛いものだな」
砂奇は黙ってうなずいた。
涙がこぼれてきた。
「さがっていろ」
砂奇は、頼りない足どりで、力尽き、辛うじて半身を起こしているだけの塊波の元へ、ゆっくりと歩いていった。
向かい合うふたり――睡羽と朽華に背は向けなかった。
ふたりから視線をはずさないように、後退った。
睡羽の貌から表情が消えた。
「変わったな」
男が言った。
「変わらないわ、私は何も……」
女が応えた。
「灼羅(しゃくら)を惑わし、村人をさわらせ、その生き血を啜ったか」
「仕方がないわ」
「仕方がない？」
「そうよ」
朽華は、大樹の幹を彷彿とさせる貌で、楽しそうに笑った。
「すべては私のため……私が美しくなるためには、少しぐらいの犠牲は――」
女は、そこで言葉を切った。
睡羽は、手にしていた長剣の切っ先を、ゆっくりと持ち上げたからだった。
「何をするの」
怯えたというよりも、驚いたような声。
「何をすると思う」
「私に逢いたくて、森を棄てたのでしょう」
朽華の言葉を耳にし、男の笑みに凄惨さが増した。
「そう思うか」
「そうとしか思えないわ」
「前言を撤回する」
睡羽は、剣を両手で握りしめた。
「朽華……お前は、あのとき――森にいたころと変わっていない」
睡羽は思い出していた。
そう、あれは灼羅に、この貌に傷を刻みこまれたときのことだ。
腹部に鈍痛を感じ、俺は気を失った。
意識を取り戻して最初に感じたのは、血まみれの自分の身体に、誰かがしがみついている、ということだった。
微かに、懐かしい匂いがした。
すぐにわかった。
朽華だ。
震える声で名を呼ぶと、女が血だらけの貌を、ゆっくりと上げた。
泣いているような貌。
酔っているような貌。
そのどちらにも見えた。
不思議な表情だった。

寒気を感じた。
それは、自分の知らない朽華の貌。
——あのときからだ。
睡羽は思った。
朽華は、あのとき、俺の血を、恍惚とした表情で口にしていたのだ。
この女は、俺の血を飲みたいばかりに、灼羅を焚きつけたのか。
血を存分に飲みたいからこそ、森を棄て、灼羅とともに野に出たのか。
睡羽の心には、もはや甘い思い出は、ない。
あるのは嫌悪。あるいは殺意。
女が嗤った。「いいえ、私は変わったわ」
「何っ！」
「私は、こんなに奇麗になったのよ」
今度は睡羽が嗤った。
「ああ、奇麗だ……吐き気がするほど」

3

我に返った。
突然、予想もしていなかった言葉をかけられたからであった。
「かえってくるといいな」
そう問われたのである。
「帰ってきます……必ず」
女は語気を荒げ、その鉛の色をした瞳で、声の主を鋭く睨んだ。
かけられた言葉が、エイの心にやさしく響いたことは確かだった。
だが、その意味するところは、明らかに自分の想いとはちがう。
それを感じ取ったからだった。
——この男は、戻ってきた睡羽に、剣を抜き、戦いを挑もうと考えている。
やさしい言葉とは裏腹に、潰された目の恨みを睡羽に晴らそうとしている。
見えるのは、闇に閉ざされた未来だけ。
灼羅を斃して帰ってきても、あるいは、この片目の男を退けたとしても、それだけでは終わるまい。
村人の、さらなる怒りを買い、血が流されることになるだろう。
そう、睡羽が血だまりに付し、冷たくなるまで。それにまちがいはない。
エイは、心の中で祈りの言葉を繰り返す。
最愛の男を、心の底から信じている。
けれども、同時に覚悟もしていた。
あとを追う。
睡羽のいない世界には、何の未来もない。
「これは、俺の想像だが——」
そう前置きをして、左の目を睡羽に潰された男——ケイルは囁くように言った。
「アランが自害するとは思えねえんだよ」



「な――」

何が言いたいの。

そう言い返すつもりで口を開いた。

できなかった。

〝な〞という言葉を発したときに、自分でも戸惑うほど、声が震えていることに気づいてしまったのだった。

顔から血の気が引いてゆくのがわかる。

「睡羽といったか……奴は、自分がアランを殺したなどと凄んでみせたが、俺には信じられねえな。アランを殺ったのは、あいつじゃねえよ。俺には、わかるんだ」

ケイルは言って、女から目をそらせた。

男が見たのは、戸口の向こうに広がる闇。かかげられたランプでは、夜は溶かせない。納屋を思わせるこの小屋にも、薄く闇は忍びこみ、ゆらゆらと漂っている。

小屋には、エイとケイルだけだった。

他に村人は、いない。

両腕をうしろで縛られ、壁に背中をあずけるようにして座したエイ。

そんな彼女の正面の床に、ケイルは腰をおろしている。右の膝を立て、そこにやはり右のひじを乗せ、長剣を抱く。

男の視線を追い、闇を見つめていたエイは、ふと我に返った。

ケイルの片目が、自分に注がれていることに気づいたのだ。

「アランを殺ったのは、あんただろう闇を

ハーフエルフは、小さく体を震わせた。

何も言い返さない。

ただ、目を伏せるだけ。

「エルフが、自分の血を使って特殊な何かを成すことができる、というのはわかった。その血からを名にしている、とも」

「――――」

「忘れていたよ、ハーフエルフとはいっても、エルフの血が半分、流れているんだよな」

鉛の瞳と髪をした女は、静かに顔を上げた。無言のままで、何の表情も浮かべずに。

「エイってのは、影（エイ）――」

男の言葉が途切れた。

女が微笑んだからだった。

ぞっとする笑み。

不吉な笑み。

見ることで寿命を縮められてしまうのではないか、と不安になる。

「そうよ」

女が言った。笑みを絶やさずに。

低い声だった。息苦しくなるほど。

「あたしの血は、影を操ることができるの」

今度は、男が沈黙する番だった。

「あなたの影だって……操れる」

ケイルは、戸口にかけられているランプを背に、エイと向かい合っていた。

男の影が、女の顔にかかっている。

ハーフエルフは、薄い桃色をした舌で、ゆっくりと自分のくちびるを舐めた。

「縛られていても、自分のくちびるを嚙み切れば、血を流すことができる」

それでも男は動かない。

口さえも開かない。

ただ、相手の顔を見つめるだけ。

石の表情で。

「影を濡らされたら、あなたは逃げられなくなる……身体が、自分のものじゃなくなる」

「縄を解かせることも、自害させることも思いのままってわけか」

ふいに、男が言った。

くちびるの端を吊り上げながら。

エイの顔から笑みが消えた。

「信じられないの？」

「いや、信じられる」

言うと、ケイルは立ち上がった。「だがな、御託（ごたく）を並べる前に〝力〞を使うべきだ。そのやさしさが、ときには命取りになる」

静寂。

その通りだ。

エイは思った。

脅しが通用する相手ではない。

それは、すでにわかっていたことなのに。

怖かったのだ。

また人間を殺さなくてはならないのか、と考えてしまったのである。

殺さなくて済むのなら――

甘かった。甘すぎた。

睡羽が、手の届かないところに行ってしまったような、そんな気分になる。

あたしは、自分のことが大切なの？

生命を賭けて、あたしを助けにきてくれた睡羽よりも？

男を見上げる女の鉛の瞳が、ゆらりと揺れた。つぎの瞬間には、その涙が頬を濡らす。

「まったく、エルフっていうのは、どうして、こうもお人好しが多いんだ」

男は、困ったように頭をかいた。

「行くたいのなら、ついてこい」

「――え？」

エイは、伏せかけた顔を上げ、驚いたように目を丸くした。

「森へ行く。お前がついてきたとしても、俺は止めない。勝手にするがいい」

「――――」

「だが、勘違いするなよ。お前らに、村を救ってやったんだと、でかい顔をされたくないから行くだけだ」

エイの涙は止まっていた。

「行きます、連れていってください」

エイも立ち上がった。

男は、そんな彼女の背後にまわる。

戒めを解いてやった。

「ありがとう」

そう言って、エイは笑顔を見せた。

「へっ」

ケイルは鼻で笑い、背を向けた。

――俺も甘いな

そう思った。

だが、悪い気分ではなかった。

男は外の様子をうかがう。

「疾（はし）れるか」

「はい」

エイの返事を聞いたあとで、ケイルは小屋を出た。足音を忍ばせて。

「村の者に見つかっても、立ち止まったりするな。そのまま疾りつづけろ」

「でも――」あたしを外に出したことで、このひとが仲間から罰せられるかもしれない。ふと、それを心配してしまった。

「いいか、俺に恥をかかせるなよ」

ケイルは、意地悪そうに笑った。

エイも、つられて笑ってしまった。

ふたりは、同時に疾りはじめた。

4

一条の光も存在しない、真の闇。
エルフの目でさえ、見通すことのできない闇。それを睡羽は、心の中に感じていた。
絶望と呼ぶには生ぬるい。
圧倒的な質量を持った恐怖が、容赦なく睡羽の精神を押し潰そうとする。
死ぬのか。
俺は、この女に殺されるのか。
殺意もなく、敵意もない。今は、そういった逃れることのできない感情だけが、胸の裡にあるだけであった。
前身を切り刻まれ、血を啜られた。
腕が、鉛を埋めこまれたように重い。
死を与え、生を勝ち取るための長剣も、その役目を果していない。
切っ先は、腐った大地に潜りこんでいる。睡羽は、その剣に、しがみつくようにして、辛うじて立っているだけだった。
「俺を殺して……血を飲むか」
男は、許婚(いいなずけ)であった女を睨んだ。
朽華は、酔ったときの表情で囁いた。
「そうね、そうしようかしら」
「その姿では、もはや歩くことはできまい」
聞いて、女は嗤った。
「歩く必要はないわ、ここが私の森なのだから……ここが世界の中心となるのだから」
「――――」
「もうすぐ、私は究極の美を手に入れる、誰よりも何よりも美しくなる」
睡羽は、黙っていた。
目を閉じ、朽華の声に聞き入っている。
あるいは、何かに精神を集中している。
「そうなれば、すべての者が、私に血を捧げることでしょう……そう、私と交わりたいために、私の中に己れの生を注ぎこみたいとの欲望を満たすために――」
睡羽の目が、ゆっくりと開いた。
「その究極の美は手に入らない」
「何ですって」
朽華の貌に、鬼相が浮いた。
「お前が美しくなるためには、血が必要なのだろう……だが、その血を運ぶ者がいないとしたら」睡羽は微笑んだ。「どうする」
「まさか――」
「灼羅は、俺が始末した」
「――――」
「奴がいない今、誰もお前に生け贄を捧げようとはしないだろう……そう、誰も訪れることのなくなったこの森で、朽華――お前は渇いて死んでゆくしかない」
女の貌から、一切の表情が消失した。
「何が言いたいの」
「俺は……聞きたいだけだ」
「聞く？」
「ああ」
答えてから、睡羽は再び目を閉じた。
真剣な表情で。静寂に耳を傾けている。
朽華は、そんな睡羽に根を疾らせるようなことはしなかった。無防備に立ち尽くす男を見つめ、つぎの言葉を静かに待った。
「俺を愛しているか」
長い沈黙を破ったのは、睡羽のその言葉。
「……私を愛してくれるのなら」
「ずるい答だな」
言って、睡羽は小さく笑った。「なぜ、俺が森を出たのか――その理由がわかるか」
「――――」
朽華の沈黙した瞬間、睡羽の目に輝きが戻った。「俺と灼羅……どちらを愛している」
「わ、私は――」
「どちらが必要だ」
「あ……あなたよ、睡羽」
目を伏せ、吐き出すように言った。「私は美しい者しか愛せない、醜い者は――」
突然、女の言葉が途切れた。
睡羽が、刀を失い、崩れ落ちたからだ。
男の名を呼ぼうとした。
が、その前に、睡羽はゆっくりと貌を上げる。「俺のことは心配するな」勝ち誇ったような笑みが浮いていた。「それよりも、今の言葉を証明してくれ」振り返った。
朽華は、男の視線を追う。
行きを飲んだ。
そこには、血まみれの灼羅が立っていた。
「睡羽……あなたは、あいつを――」
「手加減しすぎたようだ」
灼羅が、ゆっくりと歩きはじめた。
睡羽は立ち上がると、長剣を大地から引き抜き、後退った。
灼羅が立ち止まった。朽華の目の前だ。互いが手を伸ばせば、触れることのできる距離。そのふたりを、睡羽は、やや離れたところから、静かに見つめている。
「朽華……俺は、お前を愛している」
「――――」
「昔も、そして今も……変わらずに」
「……や、やめて」女は目を伏せた。
「それなのに、お前は俺を愛してくれない」
「やめて」
「俺から奪うだけで、何も与えてくれない」
「…………」
「これが愛か――これでも愛と呼べるのか」
「やめろっ！」
朽華が貌を上げた。「聞こえねえのか」
灼羅は、驚いたように口をつぐんだ。
「愛だって？」
女は吐き捨てるように言った。「寝ぼけたことを言ってんじゃねえよ、誰がお前を愛していると言った……お前が勝手に、そう思いこんでいるだけじゃねえか」
灼羅の、血にまみれた貌。そこに浮かぶ表情が、ゆっくりと変わっていった。
驚愕。落胆。絶望。悲哀。激怒。
「わたしは、醜い奴や弱い奴が大嫌いなんだよ、お前は睡羽に負かされた……そうさ、醜くて弱い、どうしようもない男なのさ」
怒りのためか、灼羅は全身を震わせている。しかし、何も言い返さない。
「でもね――」
朽華の声が突然、やわらかくなった。「そんなお前でも、役に立つことはあるんだよ」
大地に散っていた根に、生命が宿った。
「これまでのご褒美(ほうび)をあげるわ」
鎌首をもたげる蛇のように、根が動く。
「さあ、身体の力を抜いて」
根が、灼羅の足に絡みつく。
「飲んであげるわ……一滴残らず」
侵入した根は、男の身体を撫で上げる。
「光栄に思いなさい」
つぎの瞬間、灼羅の全身を刺されるときの

痛みが覆った。白い根が、赤く染まる。
「朽華……俺は、俺は……」
うわ言のように繰り返す。
女は、体内に取りこまれる血のためか、恍惚の表情を浮かべている。
睡羽は、手にした長剣を握りしめた。
「灼羅――っ！」
叫ぶ。
睡羽は、《視て》いたのだ。
灼羅が、ここに現れた瞬間、彼の貌についた自分の血に、視線を飛ばして。
それは一瞬のことではあったが、睡羽は確かに《視て》いた。
朽華を映したその映像が、血よりも赤く色づけされていたことを――
赤。
それは濃密な殺意に他ならない。
睡羽の声に、灼羅は我に返る。
同時に、心が破裂した。
解き放たれた怒りは、朽華へと注がれてゆく、己れの血に向けられた。
闇の中を、いくつもの炎が疾った。
燃え盛るその真紅の点は線となり、愛していた女の体に突き刺さった。
そして――
睡羽は最後の力を振り絞った。
長剣を振り上げると、力まかせに投げつけた。その鋭い切っ先は、信じられないという表情を浮かべたままの朽華の額に、深々と潜りこんだ。同時に、断末魔の悲鳴。
睡羽の身体が、ゆらりと揺れた。
力尽き、その場に崩れ落ちる。
「――睡羽っ！」
三人の声がかけられた。
塊波。砂奇。そして、エイ。
灰色の瞳をしたハーフエルフが、最愛の男に駆け寄る。胸にしがみつき、泣いた。
燃えてゆく朽華を呆然と眺めていた灼羅が、睡羽に視線を転じた。
それに、エイが気づく。男をかばうように抱くと、灼羅を睨みつけた。「睡羽に手を出したら、あたしが許さないわ」
灼羅は、静かに微笑んだ。

5

「奴はどうした」
「笑っていたわ、わたしたちを見て」
「笑う……そうか、笑っていたか」
「それで、炎の中に消えていったの」
男は、身体を起こすと、まだ燃え続けている女を、しばらく眺めていた。
「よかったの……これで、よかったの？」
女が、泣きそうな声で問うた。
男は、そんな女を抱きしめると、くちびるを合わせた。
「順序が逆だったか」
くちびるを話すと、つぶやいた。
「え？」
「いいか、一度しか言わない」
「――――」
「お前を愛している」
「え？」
「聞こえなかった、と言うなよ」
「ねえ、もう一度、言って」
女は、いたずらっぽく笑った。
「言わない」
「あたしも、睡羽が好き」
「そうか」
「あたしは、何度でも言ってあげる」
言って、男の胸に顔をうずめた。
「嫌になるほど、言ってあげる」
抱き合うふたり。
男が貌を上げる。と、そこには片目の潰れた男が立っていた。
「早いな、もう、お礼参りか」
「ああ、そうだ」言って、片目の男は笑った。
「お前さんにやられたお陰で、世の中がよく見えるようになった」
エルフは驚いたような表情になったが、すぐにそれは微笑みに変わる。
「起きられるか」
「あいつらを頼む」
背後にいるふたりのエルフを、男は振り向かずに親指で指さした。
「俺には、こいつがいる」

《未完》

●あとがき

今回のタイトルは、ジェーン・ウィードリンのアルバム『タングルド』から。チープなポップスだけど、ジャケットが大好きなのです。合間に入るブレスも、ちょっとHで、ぼく好み（笑）。趣味がバレますね。
さて、いきなりはじまったこの話は、やはり、いきなり終わることになりました。最終回ではありませんが、一段落したということで連載を終了させていただきます。今まで応援してくださったあなた、どうもありがとう。終わりまで書けなくて、ごめんなさい。
ぼくは、ヒッポンとお別れしようと思っています。月日が経つと、みんなどこかしらが変わってゆくように、ヒッポンもぼくも、ずいぶんと変わってきました。が、それは仕方のないことで、見ている方向が違ってきたのなら、別々に歩いてゆくしかないわけです。どうか、その辺をわかってやってください。
最近は、楽しいことはもちろんあるのですが、つらいことや苦しいことが多くて、何だか、とても疲れています。ゆっくりと旅行でもできればいいのですが、なかなか時間がとれません。このまま干涸びてしまうのは絶対に嫌なので、とにかく時間をください。
このまま、ずるずると生きていても無意味だと、最近考えています。今こそ、一番大切なものを探しにゆかなければならないのでしょう。そろそろ出発します。
『異貌伝』も、このままにしておくつもりはありません。いつか、どこかで、必ず完結させます。待っていてください。
今まで、本当にありがとう。
それでは。

大ヒットナンバー「島唄」はここから誕生した。

What's THE BOOM World!?

川村恭子・著／宝島編集部・編／予価1500円

12月初旬発売!!

人との出会いの中から、本当の自分を見つけた。

ザ・ブームってなんだろう。もっとブームを知りたいという気持ちで、1991年春から1年間雑誌「宝島」誌上で開始された連載「WHAT'S THE BOOM WORLD!?」メンバーそれぞれが会いたい人に会う。MIYAが喜納昌吉氏やディック・リーのミュージカル「ナガランド」に出演し、あの「島唄」が生まれたのだ。会いたい人に会うというのは、自分探しの旅でもあったはず。そして見つけた新しい自分。それが名作「FACELESS MAN」だった。この一冊からザ・ブームの新しい時代が、始まったのだ。

予約注文書

宝島社　03-3234-4621

ザ・ブーム「What's THE BOOM World!?」(仮)予価1500円(税込み)

ご住所

お名前

お電話（　　　　）　　－

書店印

注文の際は、この予約注文書を切り取ってお近くの書店にお持ちください。

予約受付中!

確実に手に入れていただくために、今すぐお近くの書店でご予約ください。

宝島

11・9号 好評発売中!! 定価390円(税込み)

好評2大ヌード
池上れいこ＋遠藤のりこ
島田琴美

●20代女性200人に恥ずかしげもなく聞きまくった!!

聞きたくても聞けなかった女の子たちの秘密

パンツの所持枚数。ハゲと包茎どっちがイヤ?テレクラ常習男をどう思う?ワリカン本当は嫌い?オナニーは週何回?…とても面と向かっては聞けない、だけど知りたかった質問ベスト25!!

●緊急ルポ・"フツーの常用者"が急増中

ドラッグは、今どこまで"当たり前"か!?

ドラッグ密売人、常用者の衝撃証言!!
まんえんする危ないクスリ最新裏情報





FOR INDEPENDENT GIRLS ＋キューティ＋

CUTiE

12月号／定価420円(税込)

冬の新作情報

コート、ジャケット、レイヤード…
冬をのりきる暖かい服50点

ボーイズ キューティ スペシャル

いしだ壱成、稲垣吾郎、小山田圭吾、ジャミロクワイ、村上淳…

キューティが選んだ気になる男の子50人!!

メンズアイテムを着こなして
「男の子風」に決めちゃおう

靴&靴下のコンビネーション100
足もとのおしゃれ大研究

ロック・マガジン

BANDやろうぜ®

12月号 定価490円(税込)

強力2大特集

最新超人気アイテムを徹底解剖

大研究!新定番ギターの魅力



ロック誕生からパンク以前まで　歴史を作ったアルバム100選

ロック名盤コレクションPART.1▷1962〜1976年

いよいよ開催(11/4〜11/7)
'93楽器フェア完全攻略ガイド

宝島社

Play

最新ゲーム攻略



this

おお！なんとも一すぐクリスマスではないかい。みんなもハッピーなイブをすごしてほしいね。つーわけで今月はアクションゲームの秀作がそろった！どれもみっちりやりこんでいただきたい強力ソフトばかりです。よろしく。



game

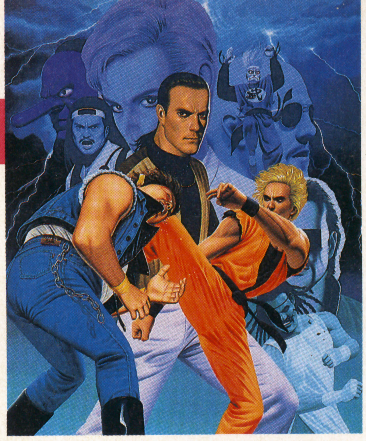
PLAY THIS GAME

対CPU戦を基礎から攻略

龍虎の拳

●SFC●ケイ・アミューズメントリース
●10月29日発売
●¥9800(税別)

NEO・GEOの格闘アクション『龍虎の拳』がSFCに登場!! 今回は主人公2キャラを中心に基本的な戦い方から対CPU戦を紹介する。



◎文／依田智雄

これが『龍虎の拳』の戦い方だ

ＳＦＣ版に用意されているゲームモードはＮＥＯ・ＧＥＯ版と同じく、２種類用意されている。１つはプレイヤーキャラをリョウかロバートから選択し、リョウの妹ユリを救い出すのが目的のストーリーモード。もう一つはプレイヤー同士、もしくは対戦相手をＣＰＵに設定し、好みのキャラクターを選択した戦うことのできるＶＳモード。ちなみにストーリーモードで２Ｐ側が乱入すると、ＶＳモードに切り替わる。試合形式は既存の格闘アクションゲームと同じように、全３本の試合のうち、２本先取した方が勝利する。

さて、『龍虎の拳』の最大の特徴と言えるのが、格闘アクションゲームにつきものの必殺技を使用するのに、気力が必要とされる「気力システム」。それぞれの必殺技を使用するためには、一定以上の気力が必要とされ、それが条件を満たしていなければ、必殺技は出ないというものだ。気力メーターはライフメーターの下に表示されており、必殺技を使用すると、それに応じて消費されてゆく。消費された気力を回復するには、攻撃ボタンを押しっぱなしにすればいいのだが、いかんせんスキができてしまうので、必殺技も考えながら使わなければならない。ちなみに挑発することによって、相手の気力を減らすことも可能なのだ。特に、必殺技攻撃が素早いキャラクターに対しては有効に使い、相手の気力を削って必殺技攻撃を防ぐのも１つの戦い方だ。

もう一つの大きな特徴は、間合いによって画面の大きさが変化するズームイン・アウト処理。初めは多少の慣れは必要だが、慣れてしまえば『龍虎』ならではの迫力あるバトルが楽しめる。



←破壊力の大きな必殺技ほど、消費する気力とスキが大きい。必殺技は、放つタイミングをよく考えよう



←間合いが大きく開いた時。キャラクターの大きさに注目。これが相手に近付き、間合いが詰まると…



←この様に画面全体がズームし、キャラクターの大きさも変わる。まずはこのシステムに慣れよう

まずは基本操作を覚えよう

ここではプレイ時に知っておきたい基本操作をリョウを例にとって紹介する。

正拳突き



Ｘボタンを押すと出る。通常のパンチ攻撃で、あまり意識して使うことはないかも

ストレート



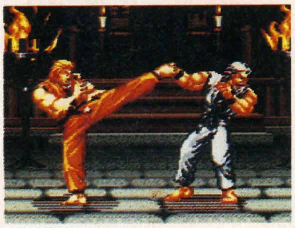
Ｘボタンを押した後、Ｒボタンを押すと出る強力なパンチ。当たると相手は転ぶ

ボディブロー



ＲボタンとＸボタンを同時に押すと出る。通常の正拳突きに比べて破壊力がある

横蹴り



Ｙボタンを押すと出る通常のキック攻撃。飛び込んでくる相手に対して有効

後ろ回し蹴り※



Ｙボタンを押した後、Ｒボタンを押すと出る強力なキック。リーチはあるがスキも

ローキック



ＲボタンとＹボタンを同時に押すと出る。近い間合いならば使える強力なキック攻撃

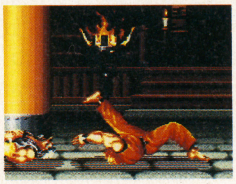
※ストレートと後ろ回し蹴りは相手との間合いによって攻撃が変わる

ダッシュ



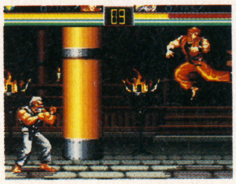
➡✚字キーを同じ方向に素早く2回入力。ＣＰＵキャラに対してはスウェイバックとして使おう

巴投げ



➡相手に接触しているときにＲボタン。強力な投げ。キャラによっては投げを持たない者もいる

三角飛び



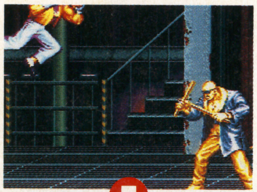
➡画面端に向かってジャンプしてＲボタン。キックなどと組み合わせると非常に有効な攻撃方法だ

ストーリーモードでユリを救え!!

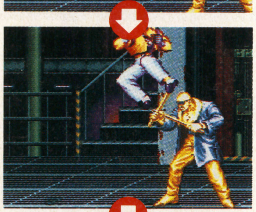
さて今回は、ストーリーモードにおいての対CPU攻略を中心に紹介していこうと思う。まず主人公キャラであるリュウ・サカザキとロバート・ガルシアの違いについて。2人とも極限流空手の使い手ということで、使用する必殺技こそ同じだが、実は多少なりとも性能に違いがあるのだ。リュウは通常攻撃などはロバートより素早いのだが、その分ロバートの方がリーチが多少長い、という風に。それほどは変わりはないんだけれどもね。

さて、対CPU戦において有効な連続技を左に紹介する。ある意味で投げハメ的なものなので、どうしても勝てないという時以外は使わない方が…。

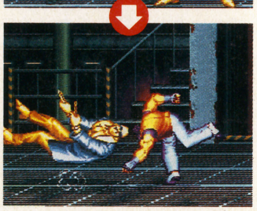




←まずは画面端に向かって三角飛び。そしてうまく三角飛びが成功したら



←Yボタンを押し、キックを入力。この時、相手をめくるようにして当てる



←キックがガードされたら着地する瞬間にRボタンで投げる。ハメだなこりゃ

ボーナスゲームもある!!

ストーリーモードでは3回ボーナスステージでの修行を行うことができる。修行には3種類あり、超必殺技の習得、気力の増加、体力の増加を行うことができる。必ず成功させよ。



←氷柱割り。Xボタン連打でメーターを溜めろ。成功すると体力がアップする



←ビール瓶切り。タイミングを合わせてXボタンを押す。成功すると気力がアップ↑



←超必殺技伝授。成功すると強力な必殺技、覇王翔吼拳を使えるようになる

このキャラクターはこう倒せ

VS KING

ムエタイ流のキック攻撃を得意とするキングの攻撃は素早い。特に脚から繰り出すベノムストライクの連続は恐ろしい。そこで、試合が始まったらすぐに挑発し、気力を奪ってしまおう。この時、1発や2発ベノムストライクをくらってもかまわないから気力を全て奪うように。後は虎拳なり龍撃拳なりでガンガン攻めよう。特に2ラウンド目は必ず必殺技で倒すように!!



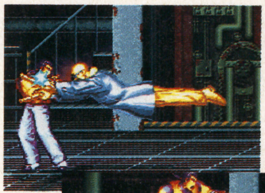
←ベノムストライクの連続は強力。まずは挑発で気力を減らせ



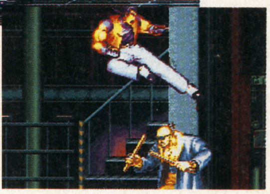
→キングに必殺技で勝利すると……

VS Mr.BIG

おそらくこのゲームの中で最も嫌なキャラクターであろう。近寄ってはガンガンと短棒を使って攻撃してくる。スキを見せると2、3発平気でくらってしまう。グランドブラスターはしゃがみガード、クロスダイビングは立ちガードをしっかりしよう。クロスダイビングはガードの後、すかさず投げてしまえ。後はリーチの長い強攻撃、左で紹介した三角飛びからの投げで楽勝。



←クロスダイビングはしっかりとガードしてすかさず投げてしまえ



→このタイミングで三角飛びからの蹴り

VS Mr.KARATE

最後の敵だけあって、その攻撃力、機敏な動きは、他のキャラを遥かに凌ぐ。気力の回復も尋常ではない早さ。

気を付けなければいけないのは、強攻撃で転ばされた後。起き上がりに暫烈拳を重ねられてしまうのだ。こうなったらもう何もできない。間合いを計って遠距離からの攻撃に専念しよう。三角飛びからの攻撃も間合いを計らなければ、返されてしまうので要注意。



←暫烈拳は一度入ると連続で入ってしまう。近い間合いは要注意



→必殺技を使っての攻撃もあまり通用しない

エンディングは要注意なのだ!!

さて、NEO・GEO版をクリアーした人ならばわかると思うけど、原作では最終ステージでリョウとロバートを待ち受けるMr.KARATEKの正体が明かされなかった。しかし、SFC版ではNEO・GEO版でうやむやにされていた全ての謎が明かされる。是非自分の目で確認してみて欲しい。

さて、もう1つ。SFC版にはNEO・GEO版と同じく超必殺技が隠されている。そう、リョウとロバートの究極の奥義〝龍虎乱舞〟だ。まず出せる条件は、体力ゲージが4分の1以下で気力が満タンの時。この時に十字キー↓、→と入力しR、Xボタンを同時に押せばOK。無数のパンチとキックを繰り出し、最後にビルドアッパーでとどめを刺すという豪快かつ、超強力な技だ。と、ここまでならNEO・GEO版と同じなのだが、SFCでは〝龍虎乱舞〟以外にも超必殺技が隠されているのだ。これらはゲームをクリアーした後画面に表示される。君は隠された全ての技を発見できるだろうか?



←超必殺技のコマンドは、ゲームクリア後に表示される



→超強力な龍虎乱舞。しかしSFC版には他にも隠された技が……



↑これはNEO・GEO版のエンディングより。救い出されたユリが、リョウとロバートにMr.KARATEの正体を明かそうとして、スタッフロール。しかし、SFC版では彼の正体はもちろん、驚きの事実が明かされる。NEO・GEO版をクリアしたことのある人も必見なのだ!!

超必殺技を探せ!

PLAY THIS GAME

マニュアルに載っていないテクニカルガイド

悪魔城ドラキュラX 血の輪廻（ロンド）™



●PCエンジン●SCD
●コナミ●発売中
●¥7800（税抜き）

高い難度、オーソドックスなシステム、久しぶりの硬派なアクション。『悪魔城』シリーズ最新作PC版だ。

◎文／根本康弘

ムチ男・リヒターを理解する

『悪魔城』といえば「ムチ男」なのが心地よい公式だ。ところがこの新作には女性キャラが1名、プレイヤーキャラの選択肢に加わる。彼女はマリアと名のる女の子。2段ジャンプや連射可能な武器、スムーズな動きなどの特徴を持ち、主人公であるムチ男＝リヒターに比較すると非常に扱いやすい。

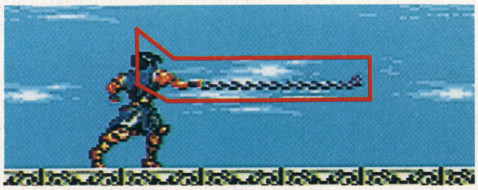
『悪魔城』の伝統である「キャラの重そうなアクションを100％理解して初めて味わえるゲーム性」を体験するためには娘でプレイするのではなく、リヒターで苦労しなくてはならない。ゆえにあえてムチ男のみの硬派なテクニカルガイドと攻略を行うことする。



↑マリアの場合ゲームオーバーもこんな感じ

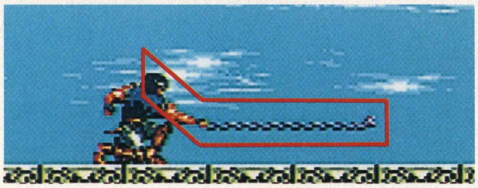
1.ムチはいつでも大パンチ

シリーズを通じて言えることだが、キャラに感じる重さは主に、攻撃のメイン手段がムチによることに起因する。ムチはボタンを押してから振り始めて、攻撃判定が生じるまでにほんの少しの間があり、伸びきってから戻るまでに少々時間がかかる。慣れないうちはそれが原因となり「キャラがノロイ」と思うはずだが、逆に攻撃判定の大きさと有効時間を上手く扱えるようになれば、実は非常に便利だし、ムチの味が分かってくるのである。



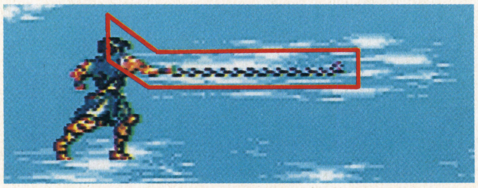
直立時

振り始め時は頭上に、その後は伸びたムチとそのやや上部分に当たり判定が存在する。頭上はタイミングによっては対空にも使える。



しゃがんだ時

直立時より低い位置に攻撃判定がある。立ってムチを振ると同時にしゃがめば上段・下段ともに一振りで攻撃が可能。その逆も可能。



ジャンプ時

振り始めから伸びてしばらくの間までにムチが通過する範囲全てに攻撃可能。コツは標的を狙うのではなく「早めにムチを振る」こと。

2.最も役立つ3つのアイテム

おなじみ特殊武器だが、今回は使い方が2つある。まずは↑＋IIの通常使用。そしてセレクトを押してのアイテムクラッシュ。ただしこれはハートを大量に使用する。ボス戦向きである。

攻撃アイテムは6種類あるが、ここでは最も使用頻度の高くなるであろう便利な3品にしぼって説明しておく。

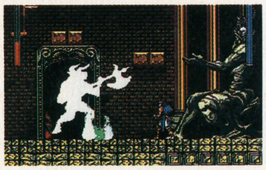
クロス　CROSS

正面横方向に飛び、画面の半分ほどでUターンして戻り、そのまま画面外に消える。戻る時にキャッチすると連射可。クラッシュにはハート15が必要。


←近い壁側に投げればUターンしたクロスが逆側の画面外まで飛ぶ

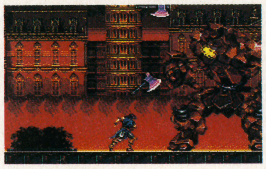
聖水　HOLY WATER

昔と違い、斜め前下に直線状に投げる。床に当たると燃える。炎に当たってもかつてと違い、足止めすることはできない。クラッシュにはハート20必要。


←アイテムをはじいてしまう敵でも破裂後の炎のダメージは受ける

オノ　AXE

オノ向きなステージや敵の配置が目立つようになったために有効。また一部の敵には絶大な効果を発揮する。威力大。クラッシュにはハート10が必要。

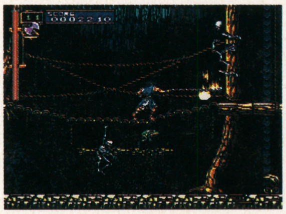

←耐久力のある敵には最適の攻撃アイテム。画面内2連射まで可能

3.硬直時間に気をつけよ

『悪魔城』シリーズの難易度を高めている大きな理由の1つがキャラの硬直時間であろう。先にも述べた、ムチを振った際と、敵からダメージを受けたときにしばらく硬直するあれだ。高いところから飛び降りたときにも硬直する。もちろんこれらは敵にとっては攻撃すべき恐ろしいタイミングなのだ。

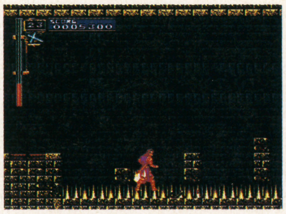
攻撃時の硬直

ムチを振るとしばらく体の自由が効かない。歩けない。敵に当たれば良いが空振ったら非常に危険だ。ムチは連射すれば良いものではない。距離をとって敵の動きを予則しつつ狙って振るべきものなのである。


←ムチのちょうど先端が敵に当たるくらいの間合いが安全だ

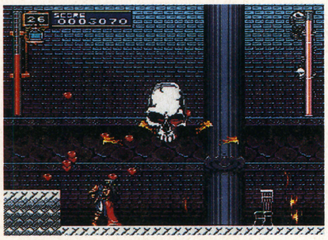
ダメージ時の硬直

敵やトラップでダメージを受けると、のけぞり状態で硬直する。しばらく無敵状態が続くのが普通だが、この作品では一瞬。硬直が解けたら素早く状況判断して次のダメージを回避すべき。力押しは全く不可能。


←一瞬で無敵は終了。安全な場所をさがす以外考える必要なし

実戦・ステージ5までのボス攻略

ステージ1から5までのステージボスにしぼって個別の攻略を行う。いわゆる裏ルートも存在するが、裏ステージボスは表に比べると比較的簡単に倒すことができるので攻略ははぶく。ただ、これは表にも裏にも共通して言えることだが、ボスの寸前で入手できる攻略アイテムがポイントになることが多い。ほとんどのボスには通常使用で、何体かのボスにはアイテムクラッシュで立ち向かう。さらに、ボスの部屋の中に、段差をはじめとして何らかの地形的特徴があった場合は、ほぼ確実にそれらを利用して戦うと戦いが有利に展開するはずだ。



↑段差があったら段差の上での戦いがメインになることが多い。降りると痛い目に会うことも

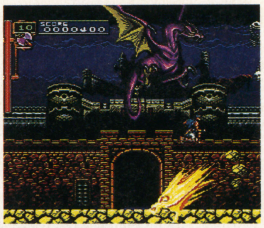
STAGE 1 オノの軌道上のアンタが悪い

ワイバーン／キーアイテム：オノ

ステージ0を除けば、初めてまともに戦うボスだが、大したことはない。オノを投げていれば倒せる。ボスの攻撃が3パターン存在することを頭に入れておけば良い。始めにつかみ攻撃。地上に向かって降りてくるのがサインだが、次の炎攻撃と確実に交互で来るので大きく避けていて全く問題はない。炎は吐く瞬間にボスの真下にいるようにすれば心配することはない。着地後に点滅しはじめた炎は触れても平気。



←空中を移動中のボスを斜め後から追いかけるように狙ってオノを投げていれば余裕で倒せる



↑長生きしているとたまに来るのが地面を走る炎。ジャンプで避ける。読んでいないと難しい

STAGE 2 回って回って誰か私を導いて

ワーウルフ／キーアイテム：特になし

動きの素早さに注意しなければならない。行動パターンは①画面端から回転しながら狙って体当たりしてくる②しゃがんでからスライディングしてくる③軽くジャンプして火の玉を飛ばす④画面内を回転しながら反射して飛び回る。①は誘導して着地をムチで、②③は垂直ジャンプでかわし、④はアイテムクラッシュでそれぞれ対応する。



←ハートに余裕があれば、広範囲効果のアイテムでバリアを張るように攻撃する

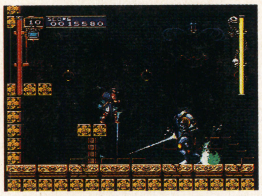


↑敵が壁に登って飛んできそうになったら後方に歩きながら誘導。着地後ムチで

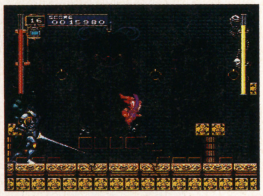
STAGE 4 人のヤリ見て我がフリ直す

デュラハーン／キーアイテム：聖水

段差を利用して防御しつつスキがあれば常に聖水を投げる。直前のモーションで攻撃が読める。①ヤリが水平＝横に突く②ヤリが上段＝大きくジャンプ③ヤリが上向き＝水柱攻撃④笑う＝首が追尾、あるいは岩を降らす。①③は段差の上でかわす。②はくぐってムチ。④は2つの段差を続けて逃げジャンプ、岩は段差の下にいれば安全だ。



←攻撃のすきをうまく狙って、常に聖水を投げることを心掛けておくことが大切

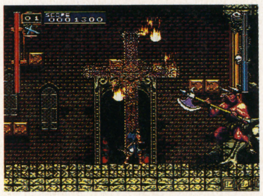


↑敵が振り返るときに、持っているだけのヤリが当たることがある。距離を置く

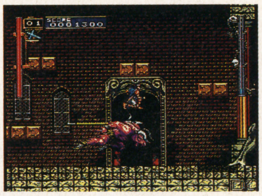
STAGE 3 叩いて叩いて逃げジャンプ

ミノタウロス／キーアイテム：特になし

基本はムチ先端を当てるように2～3回攻撃してから後方にジャンプして敵の攻撃を回避する。ムチを当てて敵がはじけなくなったら攻撃にくるサイン。ジャンプオノ攻撃、石投げ、突きはこれで返せる。タックルは通過時にやや早めの垂直ジャンプでかわす。最後の一撃は敵に背を向け早めにバック転よけ（ジャンプボタンを2回連打）。



←直前で手に入るクロスはいざというときのためのアイテムクラッシュ用に確保

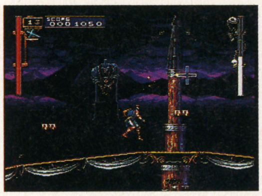


↑直前のモーションで次の攻撃を読む。大きな動きをするので読みやすいはずだ

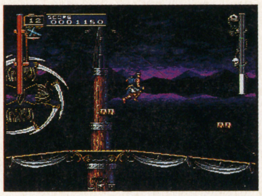
STAGE 5 あっちからカマこっちからカマ

死神／キーアイテム：クロス

攻撃パターンは大きく分けて3つ。最初は飛び回りながら画面内の色々な場所からカマを発生させる。カマは誘導が厳しい。ジャンプしてクロスを投げて消す。画面内に常にクロスが飛んでいる状態が良い。画面奥に消えての攻撃は読めば簡単。細かくよける。最後の地上戦はカマを振るのを離れて待ってから直後にムチの先端を当てる。



←前半は画面内を大きく動いて攻撃すること。立ち止まると誘導カマのエジキに



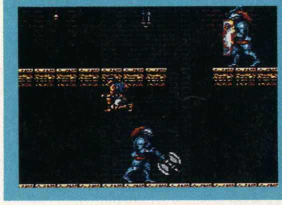
↑後半にはカマを振りまわしながら飛んでくることがある。大きく避ければ良し

SELECTED ザコ攻略

手こずるのがボスだけじゃないのは当たり前。厄介なザコのパターンを読む

アックスアーマー

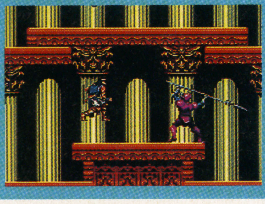
上段と下段のムチの打ち分けが必要。基本は上段打ちで、敵がしゃがんだらオノを狙って下段打ち。オノは自分の手前で必ず破壊すること。



←まれの特攻はジャンプでかわす。前でも後でも良い

アーマーナイト

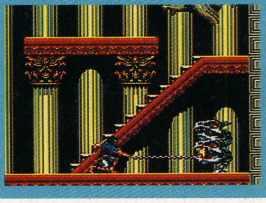
アイテムはほとんどが弾かれるが聖水の炎なら大丈夫。ムチなら4回で倒せる。ヤリを構えたらすみやかに後方に逃げること。リーチが長いので注意。



←ボス同様にモーションによる攻撃の見極めが有効だ。聖水以外のアイテムは不可

骨柱

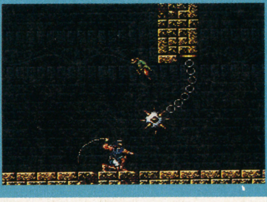
2つ以上がペアで積んである。ゆえに上・下段打ちが効果的。しゃがんでムチを振り、伸びる直前に立ち上がる。オノを当てれば一撃で何匹でも倒せる。



←炎は直前モーションで読む。距離は必ずとっておく。頭の上に乗ることができる

のみ男

最もやっかいなザコに見えるが、落ち着けば簡単。ムチ射程内（左ページ）に入ってくる瞬間を読み、対空兵器のような気分で振れば良い。



↑ムチに反応して避けているわけではない。落ち着け

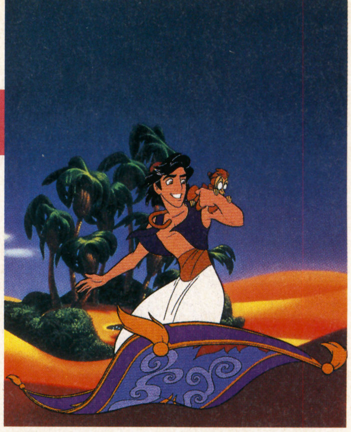
PLAY THIS GAME

ディズニー世界への冒険の手引き

Disney's Aladdin

◉MD◉セガ
◉セガ
◉¥7800(税抜き)

映画からゲームへ。
すばらしい動きは、ぜひ実際に確かめてほしい。

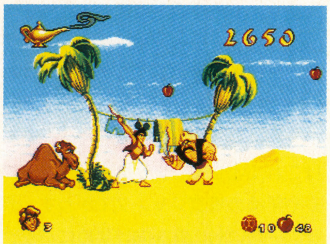


◎文/佐々間亮介

あの『アラジン』がメガドラに登場!

今夏、日本でも劇場公開が封切られたディズニー映画『アラジン』が、メガドライブのソフトとなって登場した。定評のあるディズニー映画そのままのアクションが、メガドライブで細かに再現。コミカルで、スピード感と独特のリズムを持つキャラクターたちを、自分の手で操作できてしまうのである。

その独特の動きから、アクションゲームとしての難易度は、やや高め。せっかくの映像美を、見ずにあきらめるのはもったいない。そこで、冒険に役立つテクニックを、ここに紹介しよう。



↑アラジンを操り、邪魔者を撃退していくのだ

剣をふる

主人公の持つ刀を使う。邪魔者を撃退するのに、もっとも頻繁に使われるアクションだろう。剣をふっているときは、上下左右への移動はできないので注意が必要だ。Bボタン。



←✚ボタンの↑と組み合わせれば、左右に連続して刀をふるぞ

投げる

冒険中に手に入れたアップルを投げて、邪魔者を撃退する。剣とは違い、遠くにいるキャラクターを攻撃できるのが強み。ただし自分が持っているアップルの数しか投げられない。Aボタン。



←遠くにいる邪魔者にも当てられる。とても便利なアクション

ジャンプ&つかまり

ゲーム中に用意されている各々のステージは、このジャンプを駆使することで進行させるものとなっている。ステージ中の仕掛けと組み合わされることで、さまざまな効果を生み出すアクションである。ボタンを押している長さに比例して、高さも変わってくるぞ。

つかまりは、ジャンプ中に縄や天井といった部分への接触で、自動的に行われる。つかまったものにより、上下または左右への移動が可能。Cボタン。



←ボタンを押している長さでジャンプの高さは決まる



↑つかまった物をつたって移動することもできるのだ

安全な足場を確保して進んでいこう

ゲーム中には、各所に主人公アラジンが乗ると崩れてしまう足場がある。これらの足場は、ときとして主人公の命を奪う危険性を伴っているのだ。

1〜3面までは、この崩れる足場とそうではないものを簡単に見分けられる。まず安全な足場は、必ず、足場の下に支えとなる支柱が、壁に組み込まれているのだ。この支柱のない足場は、アラジンが上に乗ると、ほぼ間違いなく、崩れてしまうと思っていい。このような足場に乗ったらば、長居せずに、すぐにジャンプで先へ進んでしまおう。

崩れてしまった足場は、一度、その場所を画面の外へ出してやれば、復活する。下に落ちてしまったときは、少し手前までアラジンを戻してやろう。



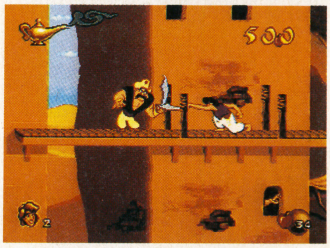
↑これは崩れない足場。支柱があるのがわかる



↑主人公のいるのが崩れる足場。支柱がない

撃退は間合いが命となる

先々で行く手を阻む邪魔者たちを撃退し、歩を進める。もっとも頻繁に用いられるのが、刀を使っての、撃退だ。『アラジン』では、剣の間合いは非常に広く、かなり遠くからでも、相手に触れられる。さらにしゃがんで刀をふれば、その距離はさらに広がるのだ。刀対刀のときは、しゃがんでいよう。



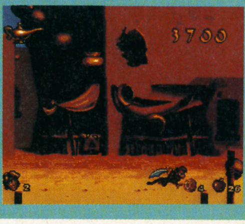
↑しゃがんで攻撃するほうが遠くまでとどくぞ

刀をとことん活用しボーナス面をクリア

ゲーム中にあるアイテムを手に入れると、ボーナスステージをプレイできる。ここでは上空から、桶や岩といったものが降ってくる。このうち桶は、ここでの主人公アブーの持っている刀で、壊すことができる。よけきれなくなったら、刀で撃破!



←アブーの顔を模したアイテムを取れば、ステージクリア後にボーナスステージをプレイできるようになるんだぞ!



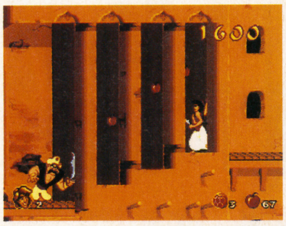
←1面のボーナスステージは、桶が降ってくる。当たりそうになったら、刀で壊しちゃえ

アップルを使って邪魔者を撃退しちゃえ

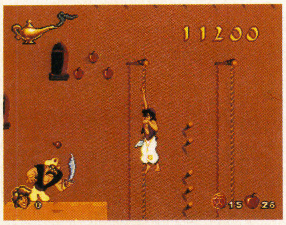
邪魔者を撃退する方法は、何も刀をふるだけではない。ステージの各所で手に入るアップルを使えば、もっと安全に、確実に先へ進んでいける。

Aボタンを押し、アップルを投げるのである。刀のとどかない位置にいる邪魔者にも当たり、使い勝手はかなりのもの。ただし、アップルは入手した数しか使えないので、毎回使うわけにはいかないのだ。特に使用するべき場所は、ロープなどにつかまっているときや、アラジンよりも低い位置に邪魔者がいるとき。前者は、ナイフ使いなどの物を投げてくる相手が、前方に現れたときの、唯一の対抗手段である。

後者は、アラジンがしゃがんだまま歩けないため。ふつうに歩いて近づいたのでは足もとが弱点となってしまう。



←自分より低い位置にいる邪魔者は、アップルで撃退しよう



←こんなときもアップル。刀ではとどかないのだ。活用すべし

泥棒は画面端に追いつめてしまえ

ステージ3・アグラバーの屋根の上では、後半にちょこまかと動きまわる泥棒が登場する。コイツを撃退しなくては先へ進めないのだが、なかなか刀やアップルが当たらずに困っている人もいることだろう。そんな人のために、カンタンに撃退する方法をお教えする。

まず、刀を降りながら近づいて、左右どちらでもいいから、画面の端へ追いつめてしまおう。あとは、じょじょに間合いを詰めていき、刀が当たる間合いになったら、その場に留まり、刀をふり続けばいいのだ。アップルを無駄使いするのは、もったいないぞ。



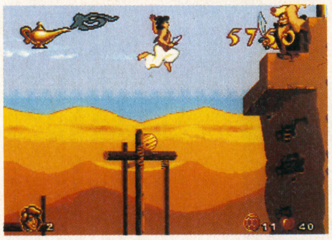
→まずは刀をふりながら、画面端に泥棒を追いつめてしまおう



←追いつめたらば、刀をふるだけでよい。これで撃退できるよ

攻守一体の動き——これがポイントだ





↑憲兵隊長は、樽を垂直ジャンプでかわしつつ、アップルを当てる。ジャンプ中にアップルを投げるのが、もっとも安全で確実な方法なんだ

同じくステージ3には、最後に憲兵隊長が待ちかまえている。コイツも、撃退せねば、ステージクリアはできない。

憲兵隊長には、アップルを使う。憲兵隊長の手前にある足場にアラジンを移動させよう。次に隊長の投げてくる樽をジャンプでかわす。樽は、一定の間隔で投げられるので、落ちついて見ていれば、よけるのはカンタンなはず。

このジャンプ中にアップルを投げる。アップルは、見事に隊長に当たってくれるのだ。安全を考えるのならば、無駄な動きは極力さけて、樽をかわすためのジャンプ中にのみ、アップルを投げるようにしたほうがいいだろう。このためにも、アップルの無駄使いはせず、充分な数を確保して挑みたい。

STAGE PREVIEW

メガドラで映画の興奮を体験する

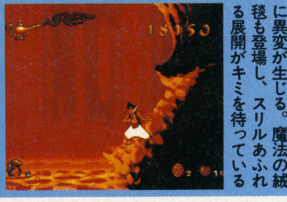
『アラジン』のステージ構成は、映画のストーリー展開に沿っている。砂漠の町、不思議な洞窟、脱出、魔法の絨毯と『アラジン』の世界を、メガドライブで体感できてしまうのだ。映画と合わせれば楽しさも倍増！



←魔法のランプを捜して、洞窟内へ。いろいろなモンスターが、アラジンの行く手を阻む。ランプはどこに？



←ステージの合間にはビジュアルが入り、物語を語る。このグラフィックも映画とまったく同じタッチなのだ

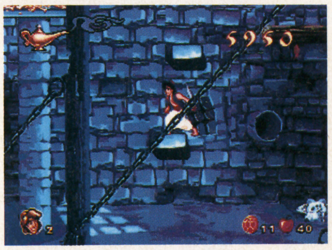


←ランプを取ると、洞窟内に異変が生じる。魔法の絨毯も登場し、スリルあふれる展開がキミを待っている

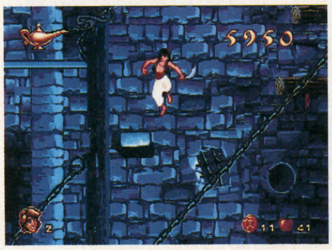
モンスターの徘徊する地下牢で——

地下牢で、最も頻繁に登場するのが、壁に仕込まれた足場である。一定の周期で、壁から突き出すこれは、当然、壁から姿を現しているときにしか、上に乗っていられない。これを使って上っていかねばならないのだ。この足場では、焦ってしまったらダメ。この上に乗っていられるのは、足場が完全に姿を消してしまうまで。姿を現してから、消えるまでには、実はかなりの余裕がある。あわてる必要はないのだ。足場の出現周期は二つあり、一方が姿を消すともう一方が現れる。つまりタイミングは、180度異なるのだ。自分の乗っている足場の状況から、次の足場の出現タイミングを見極めよう。

近くにいる邪魔者は、アップルなどで撃退して、足場のみに専念すること。



↑消える足場には、かなり長時間乗れるのだ



↑足場は、一方が消えるともう一方が出現する

熔岩からの脱出——ジャンプは最低限に

魔法のランプを入手後、洞窟内から脱出する場面。ここではアラジンの後ろから、巨大な熔岩石が追いかけてくる。全力で逃げなくてはならないのである。

岩石に追われている間は、なるべく無駄なジャンプはさけること。逃げ道の随所に、アイテムが点在するが、これらを取るためにジャンプするのは、危険なのだ。ジャンプ中は歩いたときよりも、移動のスピードが低下する。そのためアイテムを取りたいばかりに、ジャンプばかりを繰り返すと、あっという間に岩に追いつかれてしまうのだ。

地面にあいている穴を飛び越す以外は、ジャンプはしないほうがいいぞ。



↑ここで出現するアイテムは無視するべきだよ



↑穴をかわす以外、ジャンプはタイムロスに

ゲーム中のディズニー世界――『アラジン』に見る可能性

これが万人向けへの第一歩なのである

『アラジン』は、これまでに登場したディズニーキャラクターを使用したゲームたちとは、決定的に違う面を持ったソフトである。それゆえに、今後の可能性にも、期待がかかるのだ。

これが結論である。

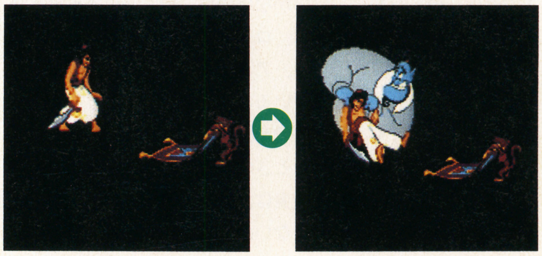
ディズニーの生み出すキャラクターたちは、どれもが世界的なアイドルとなる。それは絵柄からのみ好まれる日本のアニメーション・キャラクターとは異なり、実際の動きに組み込まれた独特のリズムが、大きな要因として絡んでくる。アニメーションとしての質の高さゆえに、世界に認知されるに至ったといってもいい。過去に登場した数々のディズニー映画のどれを見ても、このリズムは不変のものである。

だが、彼らを主人公として登場したゲームの中には、このリズムを感じられるものはなかった。確かに止め絵として見れば、ディズニーである。しかし、実際に動画を見たときに、そこにディズニーの生命が吹き込まれていたか。

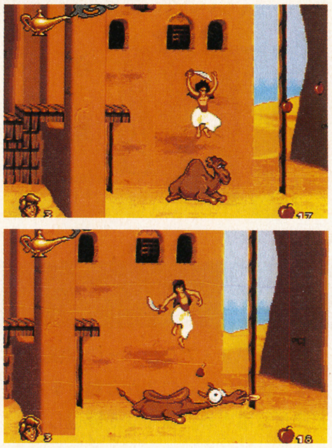
メガドラ・ソフト『アラジン』は、この生命をゲーム中に吹き込んでいる。ディズニーならではのリズムを、登場するキャラクターたちに与えた。『プリンス・オブ・ペルシャ』が、実際の人間の動きを元にキャラを描き、リアリティを追及していたのに対して、本作では、ディズニーの作り上げたデフォルメされたリアリティを追求した。

原作となったアニメーションの持つ動き、それをそのまま再現した功績は大きい。キャラクターは生き生きとしてくるだけでなく、まず視覚でプレイヤーを惹きつける。ゲームは、いかにしてユーザーにプレイさせるかが、ポイントである。どんなに素晴らしい内容であったとしても、誰もプレイしないのでは、報われない。何かひとつでも、外見でプレイヤーを惹きつけられれば、勝ちなのだ。これが欠如していたために、埋もれていってしまった名作は、日本でもかなり多いのだから――。

その点、『アラジン』はもっともわかりやすいもので、それをアピールした。ゲームソフトは、まだ万人向けのものではない。それは、とっつき難さが原因となっている部分もある。それを解消する一例が『アラジン』ではないか。今後の展開に期待してしまう。



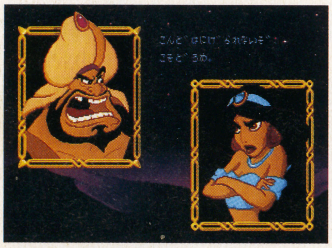
←ミスとなってしまったときも、非常にコミカルなグラフィックと効果音が流れる。もちろん、ここもアニメーション処理されており、映画の1カットを見ているかのようだ。こういった妥協を感じさせない点が、ユーザーを惹きつけてくれるのだ



↑ラクダの背中にのって、ジャンプ。苦しそうなラクダの表情が、ひじょうにコミカルに描かれている。それでいてリアルさが感じられるのは、ディズニーならでは、なのではなかろうか。ディズニーのアニメーターは、自分のデスクに鏡を置いておき、こういった表情は、自分の顔でイメージに近いものを表現し、それを見ながら作業する。だからこそ、コミカルでありながら、リアリティのにじみ出るものが、生み出されるのである。これをコンピュータのドット絵で再現できるとは、思いもしなかった！



←魔法の絨毯も登場する。映画に登場した物品は、主要なものは、ほぼすべて登場する



↑展開をわかりやすくするビジュアルが挿入



↑物語に沿ったステージが展開されていくのだ



←ステージクリア後、あるアイテムを入手しているとスロットが楽しめる。ランプの魔人を模したものであり、構図がディズニーらしい素晴らしいものとなっている。イメージを崩さないのは、さすが

ヴァージン・ゲームズって何だ？

『アラジン』を起動させると、最初にウォルト・ディズニーのロゴとともに、ヴァージン・ゲームズなる社名が表示される。このソフトハウスは、いったい何者なのであろうか？

日本では、あまり知られていないが、海外では名の知れたソフトハウスである。日本ではまだ発売されていないが、ジェネシス（メガドライブの海外名）ソフト『ターミネーター』も、実は同社の作品なのである。こういった作品を手がけていることから、原作つきのゲームはお手のものなのかも、ね。



←上がディズニーの、そして下がヴァージン・ゲームのロゴ。今後は要チェックだ！



←『アラジン』以外にも、原作もののゲームを開発している。本作はその集大成だろう



←美しいアニメーションを連続写真でお見せしよう。走る、投げる、跳ぶ、すべての行動が美しいのだ。登場するキャラクターの全員が、このような動きをしてくれる。もしかしたら、キミの見たことのないようなパターンだって、あるかもしれないぞ。ハンパじゃない

新世代のための、ネットワークステーション!!

DIAL FUN CLUB

☎0990-308-275

つながらない時は03-5729-3496におかけなおし下さい。

コンピューター・ゲーム

- 001# ショート伝言板
- 002# ロング伝言板（伝言時間５分）
- 003# 売りたし！
- 004# 買いたし！
- 005# ボクのイチオシゲーム
- 006# わたしの愛するゲームキャラクター
- 007# お助けマンを頼む！
- 008# 秘ギ、裏業を紹介するぜィ
- 009# パソコン仲間集まれ！
- 051# メガドライブ大好き
- 052# 絶対PCエンジン
- 053# ゲームセンター嵐！
- 010# 開局リクエスト
- 099# ゲーム新規開局速報
- 100# 待ちあわせBOX
- 101#～199# フリーBOX

ア 行（番組ガイド 041#）	546# スーパーファミスタ ★	530# DALK	339# マリオペイント
502# 亜紀子	320# スーパーフォーメーションサッカー	441# 超兄貴	494# MADARA（1、2）
503# 悪魔城ドラキュラX	352# スターフォックス	328# 提督の決断	543# マジカルチェイス
506# イース（Ⅰ～Ⅳ）	549# ストリートファイター ★	570# 天外魔境	544# 魔神転生
509# ウィザードリィ（Ⅰ～Ⅴ） ★	324# SNATCHER	403# 天使の詩Ⅱ 堕天使の選択	550# ミスティッククエスト
505# FC原人	487# スペースバスーカ	531# 天地を喰らう	551# メタルスレイダーグローリー
304# オウガバトル	488# スーパーマリオコレクション	533# 同級生	552# METAL EYE
521# 弟切草	489# スーパーエアダイバー	534# 透明人間	382# メタルマックス
カ 行（番組ガイド 042#）	490# スーパーファミリーテニス	536# 闘神都市	610# 女神転生（真）
349# 餓狼伝説（宿命の戦い） ★	491# スーパーマリオランド２	573# ドラゴンクエスト（Ⅰ～Ⅴ） ★	614# モンスターメーカー
508# ガンスターヒーローズ	492# スーパーマリオワールド	331# ドラゴンナイト（Ⅰ, Ⅱ）	553# 桃太郎電劇
526# キャプテン翼（Ⅰ～Ⅳ）	517# スーパー競馬	574# ドラゴンボールZ（全シリーズ）	ヤ 行（番組ガイド 048#）
418# クレヨンしんちゃん	519# スーパーパワーリーグ	ナ 行（番組ガイド 045#）	554# 幽遊白書
510# くにおくんのドッジボールだよ全員集合	373# 聖剣伝説（1，2）	537# NOVA	556# UNO
513# コラムス	555# ゼルダの伝説	583# 信長の野望	495# ヨッシーのロードハンティング
サ 行（番組ガイド 043#）	325# ソニック・ザ・ヘッジホック（1,2）	ハ 行（番組ガイド 046#）	ラ 行（番組ガイド 049#）
616# 三国志（Ⅰ～Ⅲ）	520# ソードワールドSFC	538# バーチャレーシング	622# らんま½
514# サムライスピリッツ	522# 卒業―グラデュエイション―	338# 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ	557# ランス
515# Jリーグサッカー プライムゴール	524# ソルダム	425# 美少女戦士セーラームーン	558# ラングリッサー 光輝の末裔
516# シルフィード	525# 卒業（'93）	333# ファイナルファンタジー（Ⅰ～Ⅴ） ★	340# ランドストーカー～皇帝の財宝～
541# シャイニング・フォース	タ 行（番組ガイド 044#）	598# ファイヤーエムブレム	341# 龍虎の拳
369# 重装機兵ヴァルケン	327# ダービースタリオン全国版	381# ぷよぷよ	630# ロマンシング サ・ガ
545# 新世紀GPXサイバーフォーミュラ	438# 第３次スーパーロボット大戦	493# ファイナルファイト（1、2）	559# ロケットナイトアドベンチャーズ
486# GP-1	527# ダークロード	マ 行（番組ガイド 047#）	ワ 行（番組ガイド 050#）
319# スーパーマリオカート	528# 大爆笑人生劇場	607# MOTHER（1,2） ★	485# ワールドヒーローズ

3□□□# DIAL カルトクイズ

★印のついているゲーム・アニメはそれぞれの番号の頭に3をつけてダイヤルすれば、クイズが楽しめるぞ！
全問正多者には、3000円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。なお伝言にもどるには0#をダイヤルしてね

●利用方法●

0990-308-275 or 318-496 をダイヤル → アナウンスと発信音の後に0をダイヤル →

- ダイヤル回線 → もう１度0をダイヤルして説明を聞いてね → 番組番号をダイヤル（#はいりません）
- プッシュ回線 → 番組番号と#をプッシュ

→ 伝言を 聞く▶7# 残す▶3#（伝言時間45秒）

一般回線会員募集中!!

低料金でかけ放題／資料希望の方は、住所、氏名、年令、資料希望と明記の上、下記E-NETまでハガキで。

アニメ

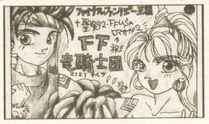
- 011# ショート伝言板
- 012# ロング伝言板（伝言時間５分）
- 013# 売りたし！
- 014# 買いたし！
- 015# イチバンおもしろい番組はナニ?
- 016# お気に入りキャラクター紹介
- 017# ものまねグランプリ
- 018# アニメのど自慢（伝言時間３分）
- 019# 同人誌仲間集まれ！
- 061# マンガ大好き！
- 062# 特撮でつっぱしれ！
- 020# 開局リクエスト
- 900# アニメ新規開局速報
- 200# 待ちあわせBOX
- 201#～299# フリーBOX

ア 行（番組ガイド 031#）	692# 元気爆発ガンバルガー ★	720# デビルマン	758# ふしぎの海のナディア
631# アーシアン	830# ゴーストスイーパーGS 女神	721# 天空戦記シュラト	763# 炎の闘球児ドッジ弾平
632# アイドル天使ようこそようこ	837# ここはグリーンウッド	722# 天空の城ラピュタ	887# 僕の地球を守って
635# あしたへフリーキック	サ 行（番組ガイド 033#）	724# 伝説の勇者ダ・ガーン ★	マ 行（番組ガイド 037#）
642# アルスラーン戦記	693# サイレントメビウス	725# ときめきトゥナイト	762# ママは小学４年生
835# ああ女神さま	694# サザエさん	731# ドラゴンクエスト	766# 魔神英雄伝ワタル ★
645# うしおととら	695# ３×３EYES	732# ドラゴンクエスト―ダイの大冒険―	768# 魔道王グランゾード
650# 宇宙戦艦ヤマト	696# 三国志	733# ドラゴンボール Z ★	771# 魔法の天使クリーミーマミ
651# 宇宙戦士テッカマン・ブレード	697# シティーハンター	838# ドラゴンハーフ	772# 魔法のプリンセスミンキーモモ ★
654# うる星やつら	810# 疾風アイアンリーガー	893# ドラゴンリーグ	822# ミラクルガールズ
836# ウゴウゴルーガ	700# 新世紀GPXサイバーフォーミュラ	845# 東京バビロン	823# みかん絵日記
656# NG騎士ラムネ&40 ★	712# スーパービックリマン ★	ナ 行（番組ガイド 035#）	839# ミスター味っ子
カ 行（番組ガイド 032#）	811# スーパーヅガン	815# 南国少年パプワくん ★	824# 無責任艦長タイラー
665# 風の谷のナウシカ	869# SLAM DUNK	816# ナンとジョー先生	782# めぞん一刻
805# 風の中の少女 金髪ジェニー	701# 絶対無敵ライジンオー ★	817# 忍たま乱太郎	783# 魍魎戦記マダラ
666# 機甲警察メタルジャック	702# 聖闘士星矢	818# 熱血最強ゴウザウラー	ヤ 行（番組ガイド 038#）
668# 機動警察パトレイバー	716# 聖伝リグ・ヴェーダ	819# ノンタンといっしょ	785# YAWARA
669# 機動戦士ガンダム	840# 絶愛	ハ 行（番組ガイド 036#）	894# ヤダモン
671# キャプテン翼	タ 行（番組ガイド 034#）	742# 花の魔法使いマリーベル	825# 幽遊白書 ★
674# 究極超人あ～る	705# ダーティペア	877# 万能文化猫娘	826# 勇者特急マイトガイン
679# 銀河英雄伝説 ★	708# 太陽の勇者ファイバード	878# BASTARD	789# 鎧伝サムライトルーパー ★
687# クレヨンしんちゃん	717# 超電磁マシーンボルテスV	820# 姫ちゃんのリボン	ラ 行（番組ガイド 039#）
842# クランプ学園探偵団	714# 超時空要塞マクロス	749# 美少女戦士セーラームーンR★	790# らんま½ ★
689# 源氏	831# 超幕末少年世紀タカマル	751# 電影少女	793# ロードス島戦記
807# 剣勇列伝ヤイバ	814# ツヨシしっかりしなさい	756# ファイブスター物語	ワ 行（番組ガイド 040#）

◆E-NET 東京都渋谷区道玄坂1-15-3 プリメーラ道玄坂521 03-5458-9441◆

ファイナルファンタジー王国
FF竜騎士団 vol.14

タイトルイラスト



←No.254　ゆーきゃん　Ｌ３
今月はスナップ写真をイメージして描いてくれました。さあ、あなたも心のアルバムの１ページをナイツで飾りましょう！（リ）

PERSONALITY

顔イラスト　No.466　沙波遊希　Ｌ３　ナイト
こういう描き方もおもしろいなあ（ヨ）

ヨシヒロ　最近ローラーブレードを始めた彼。「風を切って走る爽快感がたまらない」と言うわりには、ひじやひざに生キズが絶えない。あまり転ぶなよ。

リエ　彼女の述懐「ヨッシーといるとパロム＆ポロムのノリになっちゃうわ。最初はすてきなお兄様だと思ったのに」歳若くして頑張る彼女に声援を。

スー　ＵＦＯキャッチャーで取ってきたぬいぐるみを与えると、喜んでいつまでもじゃれている。もっとも最後にはいつもボロボロにしちゃうんだけど。

ヨッシーの１枚　+2L

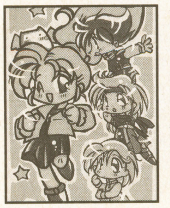


←No.518小椋歩　Ｌ３
宮崎アニメみたいでダイナミック！　飛竜の目にホレた（ヨ）

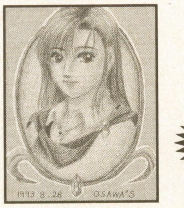
リエのオキニ　+2L



↑No.645　柴翡翠　Ｌ３
私も人魚になって熱帯魚と泳ぎたいワ（リ）



↑No.787　もとくらじゅん　Ｌ２　ミョ〜にカワイイです（リ）



↑No.512　O沢みちこ　Ｌ２　肖像画でMUSEUMの名にぴったり（ヨ）

↓No.234　神崎悠生　Ｌ２　ハ○ス世界名作劇場的なノリがスキ（リ）



↓No.780　兎蘭　Ｌ４　モンク　確かにギルはジョーカーに適役（ヨ）



みんなでおしゃべり CHAT ROOM

ハッロー、寒くなってきたけど、みんな元気か〜い？
頭の中が年中春の人はほっといて、おたよりいきましょう。

★僕は14歳ですが、クルルより身長が約３cm低いんです。とてもショックでした。こんな僕を許して下さい（ちなみに牛乳は毎日３本飲んでますよ）。
No.806　山形県・親愛なる故郷　Ｌ１
ヨ　大丈夫。オレも15のときはクラス１チビだったけど、今は立派に175cmあるから心配するな。え、牛乳？　今でも１日１ℓ飲んでるぞ。

★ＦＦＶをクリアするにあたって、「アスピル剣」を一度でも使ったことのある人いますか？
No.774　暗黒騎士の心　Ｌ２
リ　私、使ったこないわ。
ヨ　世論調査によると、「ある」と答えた人は3.2％だってさ。
リ　いったいだれに聞いたのよ、それ!?

★友人Ｔは学校中に、「今度スクウェアから、アフリカ版ＦＦが出るぞ」などと噂を流している。さらに、「最強武器は石やりだぞ」とまで言い出した。スクウェアさん、本当にアフリカ版って出るんでしょうか？
No.807　大阪府・工作用ボンド　Ｌ１
リ　石やりでライオンや象を倒すゲームになるのかしらん？
ヨ　出るか、んなモン!!

★「ケアル」「ケアルラ」「ケアルガ」の３つを早口で言えなかったばかりに、兄にバカにされてしまった。サリサでさえ言えたのに……。
No.808　山口県・はらくわ輝　Ｌ１
ヨ　なんだ、そんなの簡単じゃん。ケアル・ケアルラ・ケアラ、あれ？　ケアル・ケアルラ・ケアン……ルガ、あれ、言えな〜い。ケアル・ケア……。
リ　そのまま一生言ってなさい。まったく、スーちゃんでさえ言えるのよ。
ス　ワン、ワァン、ワァアン！

★美術で焼き物創作（題材は動物）があったのですが、なんと私はナッツイーターを作ってしまったんですねぇ。しかも、それが全国のコンテストに出品されてしまったのでさあ大変。裁判になったらみんな助けてね。
No.809　神奈川県・青龍りみや　Ｌ１
ヨ　もし裁判になったら、りみやちゃん弁護の署名運動をしてあげよう。
リ　でも、全国コンテストに出品されるなんてスゴイ。りみやさんの作品、一度見てみたいナ。

★実は私、試験の前日のＦＦをやると成績が上がるんです（６回やって６回とも）。いつも前日は、勉強の時間を減らして、テレビにかじりついてます。
No.810　愛知県・いか　Ｌ１
ヨ　ゲームやって成績上がるんなら、オレも浪人せずに済んだのに。シクシク。みんな、ちゃんと勉強しろよ！

今月のクリティカルヒット



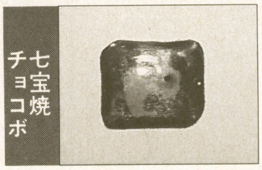
→No.758　バーカーサー　Ｌ２　しば漬は好物さ（ヨ）
ダメージ 2974



←No.811　兵庫県・召喚士アルカディア　Ｌ１
ダメージ 2618

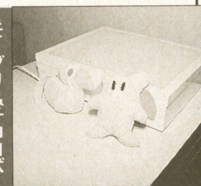
ヨ「シヴァづけ」は、ギャグもさることながら、イラストがマヌケでいい。しば漬食べるとき思い出し笑いしちゃうよ。
リ　アルガディアさんのは、没った投稿者にダメージ大ね。

たいへんよくできました　+2L



七宝焼チョコボ

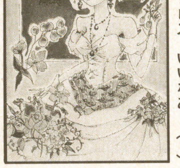
リ　No.612　だちょうのビータンさん（Ｌ３）の焼き物のチョコボ。七宝焼なんだぞうよ。
ヨ　なんかスゴそう。でもオレはペコちゃん焼が好きだな。
リ　……食いしん坊！



モーグリ＆チョコボぬいぐるみ

ヨ　あれ、このチョコボとモーグリのぬいぐるみ、ＵＦＯキャッチャーで取ってきたの？
リ　違うわよ。No.730　かぜさわ朱影さんの作品よ。上手でしょ。
ヨ　スーにあげたら喜ぶなあ。
リ　こらこら!!

FF MUSEUM



←No.812　京都府・草原の木　Ｌ１　素敵なドレス。いいなあ…（リ）



←No.813　和紙★くらげ　Ｌ１　うう、思わず載せてしまった（ヨ）



←No.814　埼玉県・ココの子　Ｌ１「美女と野獣」大好き（リ）

CG!!



↑No.570　ローザ＆リディア　Ｌ３　ビデブリ写真はどこで撮ったの？（ヨ）

→〈今月の欄外〉★セカンド投稿で〜すっ！　No.821　桜塚和真　Ｌ１　ハガキの表に書いてあったもの。初めて聞いた言葉だぞ！　でもオモシロイから許す（ヨ）

わたしの主張 テーマ FFVIはこうなる

★VIの予想は、①メニュー画面の顔のアップ・のびちぢみするウインドウが再登場、②マップ画面でキャラサイズが拡大、③ストーリー重視（ジョブシステムなし）、④戦闘画面がスクロールして広がりを持つ、といったところでしょうか。何はともあれ「面白くなる！」、コレは確実でしょう。

No.300　わにのたまご　L1

ヨ　オレは①—③に5000円！

リ　あの、競馬じゃないんだけど……。

★今度こそ竜騎士は飛竜に乗って戦う。

No.370　ゆかりん　L4シーフ

リ　コレは私も絶対そう思う。某映画みたいにカッコよく飛翔してほしいナ。

★今度は外見は女だけど実は男、というキャラが出てくるに違いない。そして主人公（♂）がそうとは知らずホレてしまうという……。

No.486　桜花騎士V　L1

ヨ　うわあ、そんなのいやだあ！

リ　さて、今月も引続きVIの予想を大募集。みんな投稿お願いネ！

ヨ　実は、水面下ではVIの極秘情報がちらほら流れてるんだ。それによると、VIのシステムは……ああ言えない。

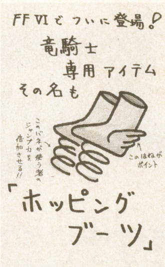
リ　あん、教えてよお。



→No.201　信山☆しんざん　L3忍者　敵ボスはバッツに…なるか!!（ヨ）



←No.488　天空ゆきのじょう　L5ナイト　美形キャラだといいな（リ）



←No.815　あんこをくう騎士　L1　ジャンプのダメージも2倍ってか（ヨ）

祝・発売 聖剣2・MQ（ミスクエ）のお部屋



いやあ、ここはハガキが大漁大漁。この調子なら常設……。

★プリム「どきなさいよ!!　ここは私の為のスペースよ！」

No.816　東京都・中原みーな　L1

ヨ　ゴメンなさい。

★MQの魅力の1つは、キャラクタ1人1人に性格の中で欠点があることだ思う。人間性があっていいな。

No.786　ゴルベーザ様♡L2

リ　欠点が多すぎると困るけどね。

ヨ　オレか？

★聖剣2で、フラミーに乗って酔ったのって私だけじゃないですよね。

No.789　いくしま悠希　L2

リ　確かに、あの飛行シーンってリアルだから、酔っちゃう人がいるかも。



→No.545　早技樫　L3　水もしたたるイイ男って感じね（リ）



←No.757　ころな　L3侍　ディラックを思っているのかな（ヨ）



↑No.497　あんこ猫　L3
斧を持っても可憐!?（ヨ）



↑No.264　でぃすとーる
L1　敵が愉快だな（ヨ）



↑No.541　リディアス
L1　凛々しいプリム（リ）

ナイツ情報局

伝言板だよ

リ　9月号ののらぼちさんのクイズ（と呼べるのかな？）を根性で解いてくれた人からの報告です。

★ナイツ2巻のクルルは活字あわせて45人いました（このために、松井のホームラン見れず……）。

No.817　東京都・オウマル　L1

★絵28人、絵の中の字8人、活字7人の計43人でした。

No.818　メガフレア8連発　L1

★3回数えて33人（だと思います）。

No.819　兵庫県・タナトス　L1

ヨ　いったい、答えはどれやねん!!

リ　追加情報お願いネ。それと、ヨッシーの数え方がインチキだって怒りのツッコミが来てるけど。あ、逃げた！

ポイントレース折り返しみんなガンバレ



ポイントレースも今月でちょうど半分の6回目。来年6月号のゴール目指して頑張れ！

リ　さて、今月のジョブは、ゆーきゃんさん・かぜさわ朱影さんが魔法剣士、暗黒騎士の心さん・ゴルベーザ様♡さんが黒魔道士、小椋歩さん・神崎悠生さん・早枝樫さんが狩人、柴翡翠さん・O沢みちこさんがナイト、もとくらじゅんさんが侍、バーカーサーさんがバーサーカー、だちょうのピータンさん・ローザ＆リディアさんが吟遊詩人、いくしま悠希さんが青魔道士で〜す♡　オメデトウ！

ポイントレース上位者（L3以上）

L5	吟楽・天空ゆきのじょう・かぜさわ朱影
L4	騎霖みう・ゆかりん・兎蘭
L3	ESP　ゆっきー・紫苑・ホエー2号・子猫丸・篭連し

あて先はこちら



↑No.820　埼玉県・ラインハットおうじ　L1
みんなのおたより楽しみにしてま〜す♡（リ）

マエストロ植松の怪奇骨董音楽室

読者の方々からいくつかお便りが送られてきましたね、いやぁ、みなさんも様々な体験をされておられはべられますことよなぁ‥‥としみじみ思う秋の夜長です。

「私には予知能力がある。」

「歌舞伎役者のような人が屋根の上で踊っているのを見た。」

「幽体離脱したワタシ。」

とかね、いっぱいあります。

そんな中で個人的に一つ興味深かったものがありましてですね、鹿児島のFさん（18歳）からのお便りなのですが

「私はアポロが月に言ったことが信じられない。なぜならそれは私の生まれる以前に起こった出来事にもかかわらず、あれ以来月へ行く人がいなくなってしまったではないか。ナゼ？どーして？ホントのこと教えてくんないと桜島噴火させちゃうぞ！」という内容です。（脚色あり）

私はこれを読んでショックのあまりうなってしまったよ。

「う〜む。」って。

何がショックかって私はアポロが月に着陸した瞬間をリアルタイムで見たのだ。えっへん。しかしこれはFさんにとっては生まれる以前の話しなのだね。つまりこれが何を意味するかというと、私はFさんよりはずっと年上、すなわち！18歳のうら若き乙女から見れば私なんざ歳くったただの中年のオッサンである、というこれまで隠匿され続けてきた真実がはからずも台風一過の秋晴れの下に暴露されてしまったことになるではないかっ!!

ショックだー、私は知らず知らずのうちにオジサンになっていたのかー！

ちきしょー、アポロ月着陸の記念すべき映像をリアルタイムで見た、それのどこが悪いんだー座る度に「どっこいしょ。」っていって悪いかー!?

風呂入る度に「うぃ〜」っていって悪いかー!?

耳に毛が生えて一体誰に迷惑がかかるって〜んだ!?

オジサンは、オジサンはなぁ‥‥ヒーン、ヒーン‥‥

編集部「‥‥だ、誰もそんなこといってませんよぉ。」

‥‥うん？　そういやそーだ。

あーあ、そんなことやってるうちに字数足んなくなっちゃって月の話が出来なくなっちゃった。ま、今度でいーか、うんうん。そーしよっと。

←このコーナーはFFの音楽担当者、植松「マエストロ」伸夫さんのご協力でお送りしております。感想文や神秘体験をお寄せ下さい。

➡〈先月の補足〉先月のスペシャルで2回目の採用になってジョブ取得した人を追加して発表します。まじゃさんが学者、E.G.WORDSさんが召喚士です。遅れてごめんなさいね。まったくもうタチバナさんったら（リ）

ドラゴンクエスト マスターズクラブ

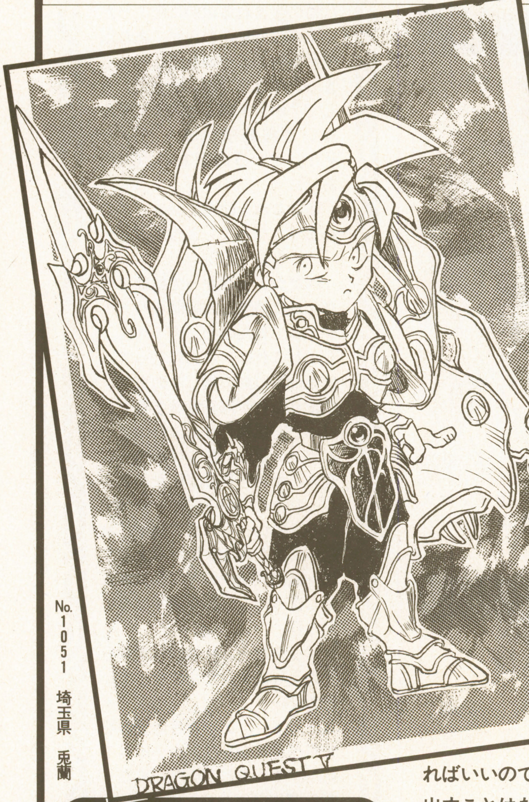
ドラゴンクエスト MASTER'S CLUB

Subscriber and personality are one flesh in this club

友の会

●前回リニューアルしたと思いきや、再びモデルチェンジでございます。バタバタしていてごめんなさい。今度こそ、決定版にします。

今月の特選!!



No.1051 埼玉県 兎蘭

高尾が突然ヘンなコーナー作ったから、私も負けずに作っちゃる! 深見の独断とシュミで決めちゃう特選イラストコーナー! 鎧の重たさを感じさせない表情がとってもグー!（深見）

I・II発売…だが

I・II…できればこのまま出ないで欲しい。みんな出して欲しくてウズウズしているだろうが、僕は反対だ。

I・IIはファミコンだから良かったのだ。「北」「南」「東」「西」もカニ歩きも、FCだから許せた。かつ、味があったのだ。SFCに移植したら確かにリアルでよいと思うが、FCの方までイメージをつぶしてしまいそうで怖い。

I・IIをやりたきゃ中古で買ってくればいいのであって、わざわざ高い金出すことはない。古いのをSFCで出せばいいってものじゃない。こういうのがブームになったら、すごくイヤな状態になりそうだ。

No.0990 東京都 あきかぜ

うーん、のっけから意見が分かれそうなネタっすねえ。これは、少しみんなの意見を待ってみようっと。（高尾）

…いきなり人まかせにしないよーに。確かに深いネタだけどね。（深見）

ちょっと忠告!

これからIIをやる人へ。

SFC版に出てくるかどうかわからんけど、デルコンダルにいる占い師の言うことは絶対に真に受けるな!

「探し物は北じゃ」

といいながら、実は話すたびに言う方角が違ってんの。信用して2日くらい探索した友人もいるくらいだ。

あれは当てずっぽうなので、絶対に当てにしないよーに。

No.0584 滋賀県 大聖リース

私もだまされて探しまくった。（深見）

気がついたら一周してたり。（高尾）

超電磁…!?

Vのバギ系の呪文を唱えるとき、

「超電磁竜巻!!」

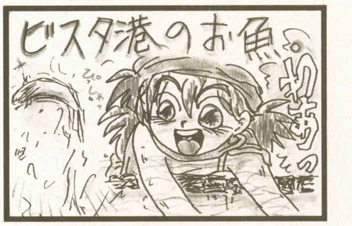
と叫んでしまうのは俺だけか?

No.0998 北海道 DASH・翔

元ネタわかる人少ないかも…。（深見）

旋風裂…!?

Vの発売から1年。ちょっとなつかしくなったので、久々にニューゲームで始めた。で、ある程度進めたとき、ふと思ってしまった…。



No.1053 熊本県 ぱきちすたん

（バギが旋風裂斬に見えるッ!!）

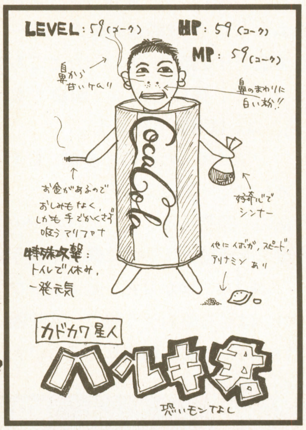
…最近某格闘ゲームにハマってたからなぁ…。

No.1057 岐阜県 防具屋トルイヌ

あっやっぱり? 私もねー、なんかそう思っちゃうの。非国民!?（深見）

黒子がいいっスわね。（高尾）

モンスターさんいらっしゃい!!

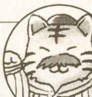


No.1052 東京都 サリーつゆきのすけ

高尾が突然ヘンなコーナー作ったから、私も負けずに作っちゃる! 深見の独断とシュミで決めちゃう特選イラストコーナー! 鎧の重たさを感じさせない表情がとってもグー!（深見）

トルネコのお部屋





さてさて「トルネコ」発売ということで、ハガキが来てるので紹介します。しばらく受けつけるよ。（深見）

アイテムの効果

初めて弟切草を使うとき、

「本っ当に飲んでも大丈夫なんだろうか?」

と、死ぬほど心配した。

今ではこれのおかげでかなり助かっています。

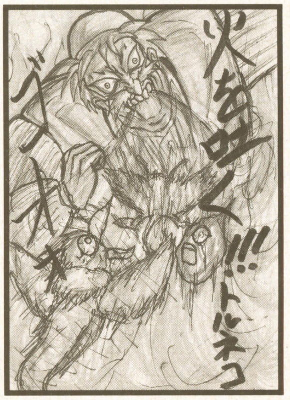
No.0983 北海道 T. SATO

一度使うとアナタはもう弟切草のトリコっす。俺もすでに…。（高尾）

なんだか「不気味な青年」みたい。フフフ笑いしないでよね。（深見）

今度は、モンスターに試してみたいっす…なんて。（高尾）

……。次はイラスト紹介ね。（深見）



No.1001 熊本県 高崎幹也



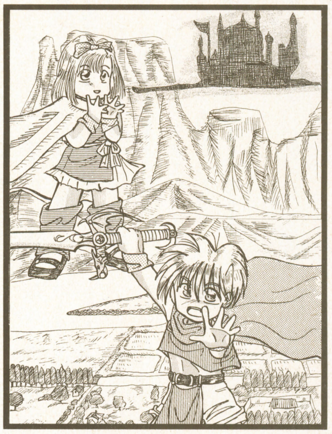
No.0816 埼玉県 ラインハットおうじ

確かに。DQシリーズのヒロインは髪が長いっスね。男勝りもいいかもしれないっス。（高尾）

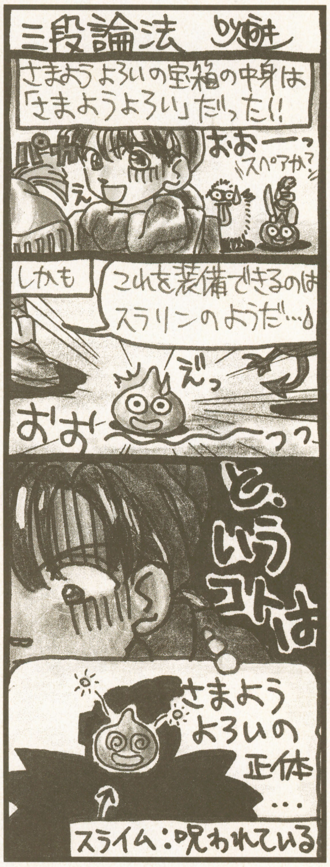


No.1054 広島県 稲葉猫

やっぱり、男の子は強くないとね！（深見）
……。それは、勝手なきめつけっスよ。（高尾）



No.0994 静岡県 くろきみきこ
2人大活躍の図。黒い影はアレかな？（深見）



No.0063 北海道 ゆーきゃん

AIについて

僕はVのAIよりⅣのAIの方が好きです。VのAIは仲間の〝かしこさ〟の値で、どれだけ効果的な攻撃をするかだったような気がします。

でも、ⅣのAIは仲間の個性が良く出ていて、本当に一緒に冒険しているような気にさせてくれます。

「命令させろ」は便利だけど、一人で戦ってるみたいでさみしくなるからあまり好きではありません。みなさんはどのように感じているんでしょうか。

No.0743 神奈川県 MASTER

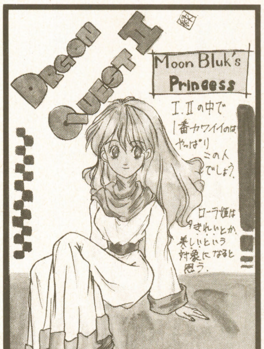
うーん、俺はクリフトに苦しめられた人間っすから…。（高尾）
私も自分で命令しちゃうなぁ。（深見）
よっしゃ！ これも意見を大募集してしまうっす！（高尾）

ドラクエ地獄耳



No.1056 北海道 びすけっと

似たような形の島は、あったような気がするけどねえ…。でもよく見つけてきたね。脱帽！（深見）



No.1055 大分県 緑紗
王女は、いろんな人から高い支持を得てるみたいね。

うれしい言葉

幼年期、ラインハットに行く前のパパスの言葉、「今までかまってやれなかったが、これからは遊んであげるぞ」ってセリフが妙に心に残っている。

こう言われたら、子供もきっとうれしいだろうね。

No.0716 岡山県 みいぽ

DQってさりげないところも温かいよね。（深見）
メッセージのひとつひとつに気配りみたいなものを感じるっす。（高尾）
雰囲気が独特だし。DQにしかないものって確かにあるもんね。（深見）



10枚以上の切り絵を送ってきてくれたの。足掛け1年の超力作！ 気合いを感じます。

No.0823 埼玉県 はぐれ白イム

制作快調 CDシアター「ドラクエⅣ」

秋晴れの10月5日、CDシアターのアフレコ取材に行って来たっす。（高尾）
夜だったでしょーが。（深見）
声優さんの熱演に感動っす。（高尾）

↓和気あいあいとした中で、アフレコ作業が進められていました。



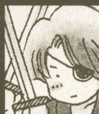
主役の勇者を演じるのは、金丸淳一さん。素朴でいてひたむきなな感じがよく出ていて良かったよ。（深見）
ほかに、ライアンに小川真司さん、アリーナに吉田古奈美さん、ブライ八奈見乗児さんに、クリフトが中村大樹さんで…。（高尾）
トルネコは玄田哲章さん、ミネアに江森浩子さん、マーニャ富沢美智恵さん、…他にもスゴイ人が！（深見）
小説を書いてる久美沙織さんも…。Ⅳは3作構成で、1は12月10日、2と3はそれぞれ来年の1月と3月に発売予定。これは買いっす！（高尾）

おたより大募集!!

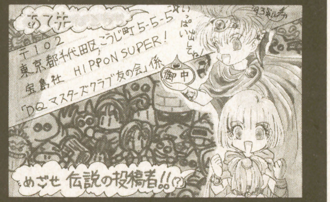
まずはお詫びです。11月号で何人かの方の会員No.を間違えてました。兵庫県のリディアスさんは1049、北海道の夜月あいりさんは1050、埼玉県の黒杉堂さんは1016です。1048のM.メテオさん始めとする皆さん、本当にごめんなさい。2月号のしめ切りは11月20日。新コーナー（？）宛にもどしどし投稿して下さい。（深見）



ちわっす。高尾っす。最近ちょっとスイミンが不足してるっす。ホイミンじゃないっす。ヘロヘロっす。トホホ。



やりかけて放りっぱなしのゲームが山のよう。中には数ヵ月前のもあるけど、ストーリー忘れちゃってるよ、もう。



No.1035 北海道 ルチカ

ちょっと醒めた意見でごんす。

他にも戦闘や（『II』に比べて）クリア時間が短かった点がお気に召さなかったらしい大将だけど、カルネの歌にはハマって2時間も聞き続けてしまったとのこと。そういえば、先月もカルネの歌が耳に残ってしまって困っている、というお便りがあった。よくある〝夜寝るときに聞こえてきてしまう〟ってヤツだ（笑）。ま、いいのか悪いのかよくわかんないが、印象に残ってる、ということだけは確か。ミュージカルシーンというとカルネの歌を上げる人が多いのだ。最優秀歌唱賞はカルネで決まりか？

●9月18日レベル57でクリアしました。『II』のキャラが出るときいていたので、どんな活躍をするのか期待していたのに、みんな友情出演みたいな感じでちょっと出て来ただけだったのは、とっても残念。ストーリーに絡むような役割で出演して欲しかったです（オロチ丸さんの女装がまた見たかった）。ゲーム中にカブキが「主役は俺だー!!」のセリフを何度もいうのはカンベンして欲しかったです。私たちプレイヤーから見ればカブキはゲームのキャラでも、ゲームの中ではあの世界でいきているのですから、ああいったセリフは不自然だと思います。でもエンディングの世阿弥の笑顔はたまらなくかっこよかったんですべて許しちゃいます。

（静岡県・ミミックの宝箱）

一見冷静な意見で「ほほう…」な感じでうならされたが、結局ミミックは世阿弥が好きなんである。世阿弥は素っ頓狂な主人公・カブキと対称になるような性格づけ（無論雰囲気も含むルックスも）が行われたキャラなので、世阿弥が好きなら、カブキにはムシが好かないわけである。そりゃ当然。でも、確かにもうちょっと『II』のキャラに頑張って欲しかった気もする。『I』の3人は結構出演シーンも長かったしね。ま、この点もひとつ『III』に期待しておこう。

●ひょっとして…、メーカーは違うけど、発売予定になっていた『カブキロックス』には、あのカブキが出るのではないでしょうか。『天外』と同じREDの作品なだけに、ありえない話ではないと思います。

（沖縄県・侍ヴィクトリー）

あり得ないって（笑）。

侍ヴィクトリーはいつもこの手の大ボケハガキを送ってきてくれる。あまりにカッ飛んでいるんでいつも載せなかったが、今月は載せた。ツボにはまると非常に面白いのである。既に芸風を確立しているので、これからもハガキ、楽しみにしているぞい。

それはそうと、カルティクリーダーズボールの反応が熱い。担当編集ともども、狂喜の悲鳴を上げながら、お礼を言わせてもらいます。どうもありがとう。



↑埼玉県　にせピコー1



↑東京都　権八



↑長野県　シュエル

新コーナー　カルティックリーダーズボール　設立建白書

先月号でも予告した人気投票。概略を今一度お知らせしておこう。

投票は①「カルト部門」と②「メジャー部門」の両方で行う。②は声の吹き込んであるシリーズ中全てのキャラを対象としたもの。①はそれ以外のキャラやアイテムなど、なんでもよい。もう、すべて有り有りの部門。ただ、「ポポイ」とか「わらいぶくろ」とか、そういうのはダメ。ハガキの隅にでもいいから、①②共に書いて送ってきておくれ。待ってるよ。

JOY&MIKE カブキ伝地獄耳

『新桃伝』ビデオのロケを見てきたんだって？　ずいぶん山奥だったそうじゃない？

うん。千葉県の房総の山の中だよ。お祭りのシーンの撮影のために山奥の神社の境内を借りてロケをやっていたのさ。

ハドソンのデジメーションシリーズの第5弾ということらしいよね。ちなみに第4弾は『カブキ伝』の『電々の伝』だったけどね。

まあ、プロモーションビデオとはいえ、かなりの手間と製作費をかけた力作になるみたいだよ。なんたって監督は社長の工藤裕司さんだもんね。

出演者にはどんな人がいたんだい？　ロケの現場にもいたんだろ？

うん。荒井注とかダンプ松本がいたな。ダンプ松本はタイコをずんどこ叩くだけのシーンだったけど（笑）。

そうそう、清水健太郎が出演していたのはびっくりしたよ。思わず、「失恋レストラン」のフレーズが頭をよぎったね、僕は。本人は長髪で当時の面影はなくなっちゃってたけどさ。

プー（笑）。マイク君、トシがばれるねぇ。ヒッポンの読者はだれも「失恋レストラン」なんかを知らないさ。清水健太郎の名前は知っているかもしれないけどさ。

失敬なヤツだな。編集長じゃあるまいし、別に隠すほどたいそうな歳じゃないやい。

で、その日は結局、現地で一泊してきたんだろ。夜は何をやってたんだい。

麻雀!。いや、同行させてもらったハドソンの人たちがネオジオやPCを持ってたんで、てっきりゲーム大会かなと思っていたんだけど、実はヒッポンを担当している広報氏が雀鬼だったということが発覚して、卓を囲んでしまったわけだよ。

で、その広報担当氏に勉強料を払ってきたというわけかい。

まぁ、そんなとこ。ハドソンはみんなギャンブラー揃いでまいったよ。このページの担当編集なんか、数千円負けただけでなきそうな顔して部屋に戻っちゃったからね。ジョイーで、キミが負けた勉強料ってのはいくらだったの？

マイク―2千円。ナハハハ。



↑この地で夜、麻雀大会が催された！



↑本番のスナップ。お祭りのシーンだ

ジパング通信

天外魔境ファンクラブ

先月号でSCD版の『天外I』をプレゼントに出したら、応募のハガキが殺到した。みんなほしがっているところを見ると、プレミアがつくかな、これ。

お顔のハナシ

連日『カブキ伝』クリアの報告ハガキがドカドカ届いている。発売を待っていたような人たちは、もうそろそろ全員がクリアしてしまったようだね。

●世阿弥が好き♥ 特にブラッド城での世阿弥ね。素顔はあまり好評じゃないらしいけど、私は脳みそ腐るほど好きだけどな。あぁ、世阿弥が好き。一番好き♥ いつかあなたを追いかけて…。ねっ。私の気持ち、分かって下さい↑レイナちゃん風に。（神奈川県・橘ありき）

身びいきの感情が炸裂しているお便り。しかし、素顔が不評だとはまた異なことを。集まってくるハガキに目を通していても、圧倒的に多いのは、この橘のように前後不覚に世阿弥を盲信している少女たちからのメッセージ。世阿弥の人気は主人公・カブキを食ってしまっているかのようにも思えるんだけどな。それはさておき、同じ橘のハガキの中で、10月号左上のイラストハガキには、ゲームの公開規制事項に抵触するような〝ナニ〟が書いてあったとのこと。調べてみると、なんと確かにその通り（笑）。完全に編集部のチェックミスなのだが、ま、ゲームを遊んだみんなはもう知っているはずのことなので、大目に見ておくんなまし。「ヒッポンに書いてあった」などと、友達やハドソンに言ったりしないようにしようゼ！

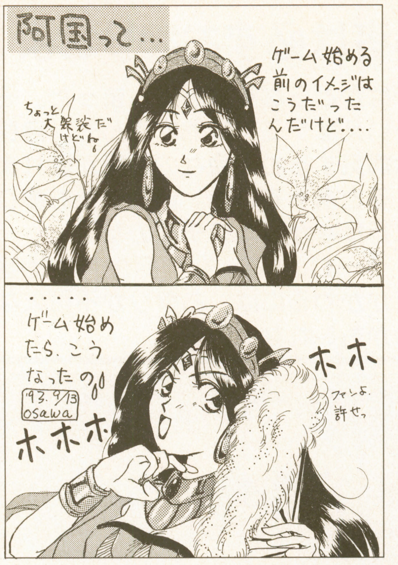
●レイナって16歳のわりにはフケて…イヤ、大人っぽくありませんか？ 私、18歳くらいだと思ってました。（福島県・高見鬼若）

この意見もわりと多い（笑）。確かに、声は多少フケているようにも思えるけど…。

●『カブキ伝』もいいけど、やっぱり『天外II』が好き。主人公のルックスの差よ。（東京都・中原ミーナ）

つまり、カブキより卍丸の方がルックスがいい、ということか。今月は〝顔〟どういうわけだか、好きの嫌いの、そのものに対する、フケの若いのというハガキが多かった。考えて見れば天外の場合、アニメーションという形でハッキリと顔が画面に出てくるからなぁ。これが『FF』や『ドラクエ』のドット絵じゃ、フケてるも何も分からないしな。ま、天外ならではと。

●プレイ中の感想は「ほんとに『II』の続編か？」って感じでした。ストーリーがちょっとスムーズというか軽かったように感じたし、最後まで預かり所がつかえるわけではなかったので、アイテム集めマニアの私としては、悲しいものがありました。でもカルネの歌をはじめとするミュージカルはとても素晴らしかったです。ま、『天外III』に超期待といったとこですかね。（千葉県・前田大将）



↑群馬県 ○沢みちこ



↑千葉県 宮島千晶

今月のお触れ書き

来月は新コーナーカルテイックリーダーズポールの第1回の発表となる（か？）順位はまだかもしれないけど、とりあえず来たハガキを載せていく。面白いの、待つ。

カブキ団十郎・今月の営業

「地獄耳」のコーナーでもはなしているが、ハドソン『新桃伝』のビデオ撮りのロケ地へ取材にいったところ、なぜかその場にカブキ団十郎が現れた。衣装の配色が配色なので、主役のはずの桃太郎より目立ってしまっていたカブキ。ま、今回に限らず、『カブキ伝』の発売前のプロモーションから、


↑清水健太郎氏と並んで、記念写真を撮るカブキ

この〝実写カブキ〟はさまざまなメディアに登場しておった。ジパング通信ではほとんどお目にかかれなかったはずだが、別に避けていたわけではなく、なんとなくすれ違っていた。で、今回の登場となったわけである。

ときにファンのみんなはどうなんでしょう？こういったアニメのヒーローが姿を現しちゃったりするのって、まぁ、これが実物の（つまりアニメの方）のカブキばりにかっこいいなら問題ナシなんだろうけど、数ヵ月前までは、某雑誌で肉マンみたいなカブキ団十郎が幅を効かせていたからなぁ（笑）。

んなわけで、この〝実写カブキ〟を見た読者も多いだろうと思う。そのわりには「マイクさん！わたし、カブキと握手しちゃったんですぅ」なんて報告のハガキはもちろん、問い合わせ、苦情の類いも何もきいていない。そういえばおもちゃショーのときは、〝実写・阿国〟ってのもいたな、ウヒヒ。いや、もちろんマキセではなかったけど、みなさん。連載するかい？ このコーナー。


↑盆踊りの群衆の中で踊っているぞ。君は発見出来るかな？

夢の島からの御帰還

毎月送ってきてもらうお便りには、スペースの都合上載せたくても載せられずにやむを得ずボツになるものもたくさんある。なんだか今月は急にそんなハガキを掘り起こしてきて救済したくなった。

左は6月に送られてきた青木茂実からのお便り。鬼怒川温泉か何かの土産物らしいんだが、「鬼怒のせせらぎ」というお菓子があるそうなんだわ（笑）。「ダージリンティーの香りとリンゴの酸味を生かした大人のフルーツケーキです」でなコメント（？）がつけられているけど、なんだって〝鬼怒〟ちょっと恐くて食べられないかな。でも食べてみたいな。白銀城のシーンでも見ながら、ね。（笑）。



↑宮城県 青木茂実

消印・6月13日！

真・女神転生 CLUB ファンクラブ

邪教の館

SMALL TOWN TALK ●今月のウワサ

アトラスファンの諸君に告ぐ！ 都内某所から入手した情報によると、来年正月にもらえるお年玉はきっちりとっておくことはすなわち幸せに通ずるとのことだ。

『真・女神転生』にかかわる者は必ずお参りせよ！

先日、アトラスが主宰した〝第3回鬼子母神＆神田明神お参りツアー〟があり、私も誘われていたのだが、前日朝まで酒飲んでいたのが祟ってあえなく沈没。ありがたいお払いを受けることができなかった。

するとどうしたことだろう。数日後から身体の調子が悪くなり、仕事がはかどらなくなってしまった。そういえばデミアン鈴木さんも、自身は病気するわ、会社の備品が壊れまくると言っていた。彼もまたお参りに行けなかったクチなのだ。

うーむ、『真・女神転生』に仕事でかかわるには、お参りが不可欠なのかもしれない……。

2ページ拡大記念第2回 ほおずりするほど愛おしい！ 悪魔コンテスト

2ページって広いよね、大きいよね。ついついうれしくなってしまう今日この頃だけど、やはりこの喜びは皆さんとわかち合いたい。それには何かスペシャルな企画がベストだろうといろいろ考えてみた。

その中でももっともリクエストが多かったのが「スキスキ悪魔コンテスト」なのだ。以前、〝CLUB邪教の館〟の単行本でも開催したけど、もう一度やってくれとの声が大きく、そんじゃあやりましょうということに相成ったのである。

投票方法はとっても簡単。あなたが好きな悪魔を1位から3位まで順位をつけてピックアップしてほしい。1位3点、2位2点、3位1点の換算で総得点を集計する。投票はハガキでも封書でもOKだけど、宛て先は必ず〝CLUB邪教の館 悪魔コンテスト係〟にすることを忘れずに。もっとも忘れたところでちゃんと目を通すけど。そうそう、投票時にはちょっとしたコメントも添えてくれるとうれしいぞ。投票結果発表とともにコメントも紹介するつもりだ。



↑ハダカの女性型悪魔が人気？ いやいや、意外な悪魔が票を伸ばしてくるかもね

ちなみに単行本〝CLUB邪教の館〟での結果はケルベロスとシヴァが同率の1位で、以下ヴィシュヌ、ウリエルと続いた。果たして今回はどうなるか、興味深いところだね。

皆さんの愛がこめられた投票をお待ちしているので、ぜひともよろしく！

しめきりと発表について

発表の予定は来年1月発売の本誌Vol.2で行う予定。しめきりは11月末(今月末)なので、遅れないように注意してほしい。

ワタシたちのお気に入り悪魔たちは……

●流星野郎・相原(熱血広報マン)

1位魔王マーラ　2位鬼女カーリー　3位妖魔テング

マーラーのカーリーはテング並！ え？ そういうことじゃない？ 失礼致しました。魔王マーラ様の兄貴ぶりには頭がさがる思いでプレイしました。

●金子一馬(電脳悪魔管理職絵師)

1位天魔シヴァ　2位魔神ヴィシュヌ　3位女神ラクシュミ

はっきりいってヒンドゥー系が好きなんです。
厳しさの中にやさしさを感じられる所が魅力かな…

●デミアン鈴木(悪魔遣い)

1位魔獣ネコマタ　2位妖精ピクシー　3位鬼女リリス

女ばかりになってしまった。リリスは設定をたてたときから、想い入れのあったキャラだ。もっと色を活かしたかった心残りもあって、それもまた良い。

●御祇島千明(前立腺直撃マンガ家)

1位魔王マーラ様(やっぱりか…)　2位魔王アスタロト　3位獣人ワーキャット

マーラ様はアイテムに如来像よりも観音様出しそうな所がスキ。アスタロトはグラフィックの腰つきが見逃せないし、ワーキャットのお尻もいいわね。

●成沢大輔(当クラブバーテン)

1位鬼女アルケニー　2位精霊サマランダー　3位夜魔キャク

どーしてもわたしゃアルケニーをひっくり返してみたいぞ。ああ、裏側をじっくり見せてくれ……。キャクはねえ、ぷりちーな口元に魅かれるのだ。

新着悪魔紹介 D.D.S. Features

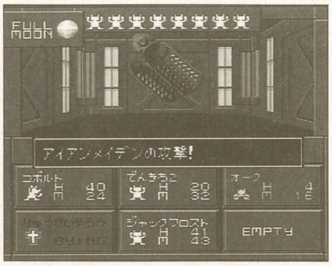
アイアンメイデン IRON MAIDEN

同じ名前のメタルバンドがあるが、何もそこから取ったのではないのは言うまでもなかろう。

アイアンメイデン、すなわち〝鋼鉄の処女〟である。「処女ってヴァージンでしょ」などと言う人はお休みくださいませ。

これは中世ヨーロッパで開発された処刑用の器具である。人型の棺桶状で前後に開くようになっている。開いた中に人間を押しこめ、扉を閉めるのだが、内側には鉄製の太いトゲがびっしりと並んでおり、入れられた人間はトゲに貫かれて死んでしまう。残虐性なことギロチンの比ではない。

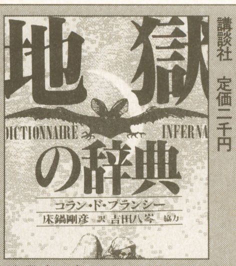
一説によると、人間の生き血風呂を好んだある女性が、罪人の血を残さず搾る取るために作られたものだという。その怨念の集合体なのであろう。



↑ちなみに競馬で〝Broke the Maiden〟だと、デビュー戦の勝利を意味する。英語って下品ね

悪魔遣い・デミアン鈴木の 悪魔資料館

[地獄の辞典 コラン・ド・プランシー著]



『地獄の辞典』
コラン・ド・プランシー著
床鍋剛彦訳
講談社 定価二千円

オカルト関連のあらゆる事物を集めた百科辞典である。十九世紀初頭のおフランス、怪奇ブーム華やかなりしころ、反教会の思想抱いたるプランシー、血気盛んな24歳の著作である。しかしやんぬるかな、カトリックに改宗した老いたるプランシーは『地獄の辞典』を信者の立場から書き換えてしまったのだった。またこの訳本は、原書の項目を10分の1に縮めた縮訳本であるというのも残念。

確かに時代的な古さや、キリスト教的見方は気になるが、それをさっぴいてもたいへん楽しめる一冊だ。ソロモン王の72悪魔の他にも、多くの妖精邪神が記載され、図版も多い。

フランスの本のため、悪魔の名前などが仏語の発音になっており、英語読みに慣れた僕らには、やや分りにくいところもある。

SPEAK EASY　夜はあなたと

ハガキ命のマーラでーす

★酒場での会話にタブーはない。ここは『真・女神転生』フリークのための租界だ。どうぞゆっくりしてってくれ。

男たるもの……

●PCエンジン版『真・女神転生』に加えられたカオスヒーロー合体シーンのビジュアル……。あれはカオスヒーローが人間としての自分の存在を捨てさる瞬間を見事に描き出していると思う。「本懐を果たすためには手段を選ばん!!」という彼の姿勢がうかがい知れるシーンだけに、ビジュアル化するにあたっては一種の英断と言える。

CODE 0158 滋賀県　大聖リース

★CDのアニメ調ビジュアルはあまり好きじゃないんだけど、『真・女神転生』は抑え気味に作ってあって好感をもった。もっとも、ビジュアル化しづらいゲームではあるんだけどね。

一神教とはいったい何か

●この前、新聞に小松左京さんと厳谷國士さんの対談が載っていて、その中に「一神教……ゾロアスター教」という文字を発見し、おおっと目が吸い寄せられた。（中毒レベル2ぐらいかな）「宇宙は光と闇が戦う場で、人間は光（善）の側に立って悪（闇）を打ち倒す〝戦士〟」とか。この考え方がキリスト教の最後の審判・復活・千年王国の原形だと……。さらにその下には中沢新一さんが「イスラエルとパレスチナはお互いの精神のバックボーンが一神教である点において共通して……」おお、また一神教だぁっ！　で「一神教は共生よりも敵対する他者の徹底した排除を目指す」ゆえに終わらない殺し合い。だから私は「地球全体に広がっている一神教的な物の考え方、異質なものを絶滅させることによって得られる平和と理性じゃないもの」を『真・女神転生II』で見てみたいと思う。

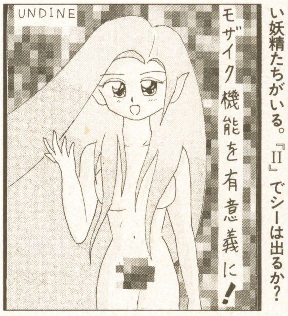
CODE 0047 埼玉県　NICO

★最後の部分は逆説的な言い回しね。その先に何があるのか、を永遠のテーマとするのが『真・女神転生』シリーズの根幹だよね。復活したロウヒーローを狂気と思うあなた、それはあなたが日本人だからこそ、なのですよ。

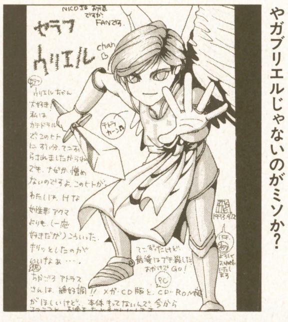
あら、もうスペースが……（泣）



←CODE 0162 神奈川県　若宮綾綺
メシア教徒なのは間違いなさそうだけど、その正体は依然不明。青い服がいいのだ



←CODE 0163 神奈川県　傭海一騏
『真・女神転生』にはまだまだ登場していない妖精たちがいる。『II』でシーは出るか？



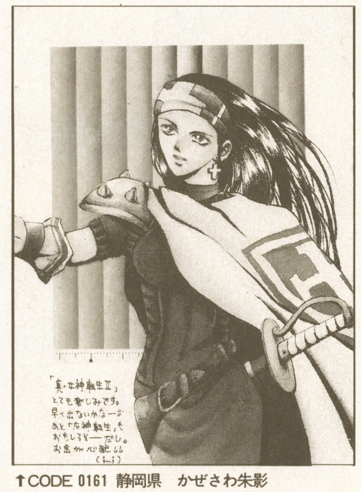
←CODE 0160 富山県　飛川ちな
ウリエルって人気あるんだよなあ。ミカエルやガブリエルじゃないのがミソか？



↑CODE 0008 高知県　ANAN
モザイクをかけるなら、それをはずすためのソフトを密かに作ってもらおうっと



↑CODE 0146 秋田県　ぼでぃすべさるII
女の子が手に持っているのは、薬屋で売ってはいるけど薬ではないアレのように見えるが……



↑CODE 0161 静岡県　かざさわ朱影
このネタは季節モノってことで、意外に多く来るのであった。裏書が泣かせるので載せる

今月の場外バトルロイヤル（死語）

●広報の相原さんに『女神転生I・II』を合体してスーファミで発売する予定はないんですか、と聞いてみたけど、返事はがっかりだった。予定はないらしいです。

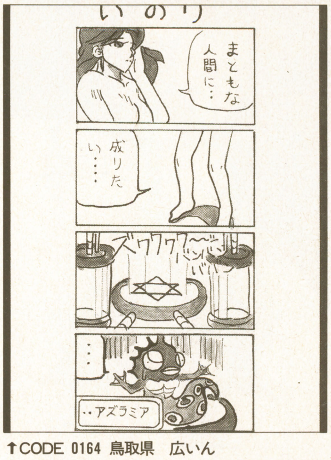
CODE 0139 大阪府　邪心ナンタロト

★まあ、いろいろとたいへんなコトがあるわけでして……。

●昔ビデオに撮った『ウ○ンダ○ア』というアニメを見てたら、エンディングのスタッフクレジットに〝金子一○〟の名前が！　もしや……。

CODE 0159 兵庫県　黒井銀

★おおっと、思いもかけない情報がぁっ飛びこんできたぞ。真相は次号にて解明される（かもしれない）。



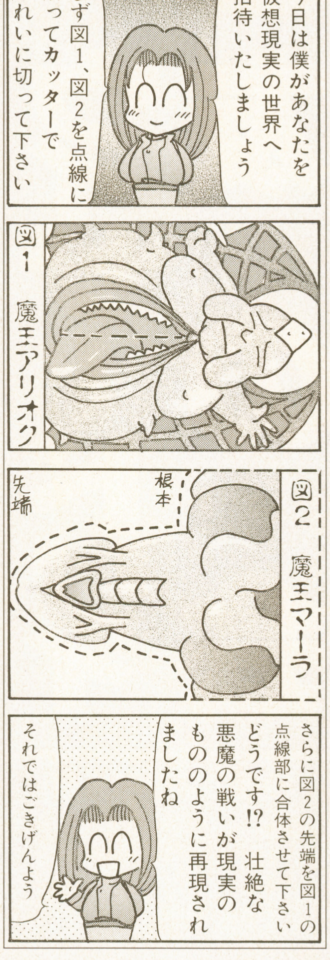
↑CODE 0164 鳥取県　広いん
そういえばアメリカのノーベル賞科学者の小話にこんなようなネタがあったなあ。不幸である

これが噂の極太バイブ悶絶漫画！

御祇島千明（おぎしま ちあき）

エリツィン大絶賛！ホントか

『デラべっ○ん』って言うな〜っ！



MESSAGE FROM BARTENDER

バーテンダー成沢より愛をこめて

ＰＣエンジン版は最後のツメで手間取っていて、ぎりぎり年内に間に合うか……という状況らしい。早くショーやイベントじゃなく、自分の家で遊びたいのだが。もうひとふんばり、がんばってほしい。

さて、今回の2ページ化はいかがだったろうか。これからもっと内容を濃くしていくので、大いに期待してほしい。そのためには皆さんの協力が不可欠だ。今度ともよろしく！　お便りの宛て先は…

〒162 東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社 HIPPON SUPER！編集部
CLUB邪教の館係まで

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

ちょっと!

まて!

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．希望
I．新発見	V．意見
J．質問	W．データ
K．回答	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

やあ、こんにちは。各自それぞれ、いちいち計算する小さな機械と毎日にらめっこをしているんじゃないかと思う。目が悪くなった人も多いであろう。たまには寒い海にでも行って大声でも出して遠くを見つめることも大切だ。海が遠い人だったら目薬でもさしながらどさくさにまぎれて泣いてしまおうじゃない。

Z-307 とりあえず新作プレイレポート

早速みんなプレイしまくっているようだに。何はともあれ『ウィザードリィ外伝III』発売後初の「いつもの友の会」のコーナーっス。どでっとレポートが届けられているので大量に紹介してみようかなというところだ。ゴー。

●『外伝III』で初めてウィザードリィをプレイしました。うちのパーティには盗賊・レンジャー・バードと３人も盗賊の能力を持った者がいるんですが、宝箱のワナを外すとき、それぞれ３人にワナの種類を調べさせてみると盗賊（女・ラウルフ）とバード（女・フェアリー）は意見が合うのにレンジャー（男・人間）だけがとんでもないワナの名前を言い出すのです。ワナはずしを考えると盗賊をレンジャーに転職させるのがちょいと心配です。

（福島県・稲川千鶴）

●現在まだまだヒヨッコのレベル11～12。しかしまあ、先の長そうな『外伝III』。ところで今回加わった新要素のうち僕が最も喜んだのは、リザードマンが使えるということだ。何せ「力がめっぽう強く、生命力も高く素早いが頭が悪く、信仰心も低い。『ＢＣＦ』においては加えて不器用で、見てくれも悪い」という…。あんまり人気のなさそうな種族だけど、僕は応援している。　（愛知県・哀愁のブランカ）

●『外伝III』買いました。カードはリザードファイターでした。ちょっとベロが気になりますけど、比較的イイ部類だと思います。それにしても自分はカード運が比較的強いほうだと思います。だってファミコン版のころから、『Ｉ』はレベル８ファイターで、『II』がフェアリー、『III』がヘルマスターで、スーパーファミコン版『Ｖ』がマイティオーク、ゲームボーイ版にきて『外伝Ｉ』がリヒャルデス、ただしこれを一度売却して２度目に買ったときはエルマナヤン、『外伝II』がサッキュバスですからね。とにかく神様に感謝です。（沖縄県・侍ヴィクトリー）

●『ウィザードリィ外伝III』クリアしました。いや、あれはなかなか難しかった。『外伝Ｉ』『II』に比べてナゾ解きが主体になっていて、あの難易度だと今ごろはかなりの数の人たちが途中でつまづいていることでしょう。そこでその人達へのアドバイスとして３つのポイントをあげたいと思います。

1．情報はしっかりノートにとる。
2．自分の思い込みにとらわれない。
3．あやしい壁は全部調べる。

これで８割がたつまづいている部分から抜け出せるはずです。あとプレイしてみての感想ですが、ドラコンのブレスはかなり使えます。

（長野県・古賀善一）

●経過報告。レベルは14くらい。マロールを覚えて少し楽になったかな。山脈の迷宮に突入した。もう少しレベルを上げてから本格的に探索するつもり。パーティはロード、侍、忍者、僧侶、魔術師、アルケミスト→ビショップ。結局オーソドックスにまとまっている。アルケミストのマトカニがかなり使える。オーブを入手するトリックには頭を悩ませた。ちょっとズルイと思った。さてこれからが本番。本腰入れねば。

●まさかここにきて、シリーズを通じて初めてドラゴンスレイヤーを使うことになろうとは。最後の迷宮に大量に出現するドラゴンたちにレベル35を越えても大苦戦している。200ダメージ以上のブレスを吐くということはＨＰが400以上ってこと？　それが仲間を呼んで次々に増えていく。話にならん。そこでドラゴンスレイヤーなんだけど、元が大した武器じゃないだけに２倍ダメージでも少しはマシといったところ。早くエクスカリバーが欲しい。しかたがないので安全な所（山脈の迷宮の６Ｆがオススメ、エアジャイアントで稼げる）でレベルを上げています。

●きちんとキャラの性別を登録しなくてはならない『外伝III』。当然「酒場の留守番キャラたち」でさえもだ。性別があるのに名前が「しきべつ」だの「アイテム」では少しかわいそうだ。そこで「マスター」とか「バーテン」とか「ママ」とか「アルバイト」などと名前を付けてやるのはどうでしょうか。酒場の雰囲気が出て少し楽しいと思いませんか？（そうかなあ）

あと転生した場合に性別がランダムってのはちょっとねえ。気にいるまでパスワードを入れ直しましたよ。

（新潟県・グレたでーもん）

●ドラゴンの迷宮の敵は鬼のように強い。単体だとそうでもないのだが、大群で出てくるのでたまらん。そんなときに「忘却の書」というアイテムを見つけた。ＳＰを使ってもステータスが全く変わっていない。その後迷宮に入ったときに俺は重大なあやまちに気付いた。　（大阪府・邪心ナンタロト）

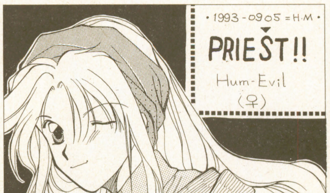
●『外伝III』に登場するダンジョンの１つ。「商店街」はリルガミンだった



↑北海道・ん!?



↑東京都・カンダタ



↑新潟県・岬はるか

のではないでしょうか。カント寺院は度重なるボッタクリの成せる業か無くなっていましたが、それ以外の各施設が残っているのが何よりの証拠です。しかも、ボルタック商店にあった「ボルタック商店、最後のセール。なんと全品半額！　しかも村正は最後のひとつ！」の貼り紙は、実は「次作ではボルタックはなく、すべての面において変化があり、しかも村正は今回限り出さないよ（→これはきっと嘘）」という意思表示。すなわち、『ＢＣＦ』の出現を表しているのではないでしょうか？　ついでに「喧嘩は外でやってくれ！」という貼り紙は「今回は大改革を行ったので、文句のある人もいよう。作品の批評は勝手にやってくれ！」ということでは？（→これもきっと嘘）

（千葉県・村瀬健二）

●『外伝Ⅲ』でリザードプリーストなる者に出会った。「おいおい、普通リズマンをプリーストにするかぁ」と心に思った自分であったが、よく考えるとウチのプリーストはムークであった…。（北海道・信山☆しんざん）

●『外伝Ⅲ』ではじめからロードが作れることを発見しました。通常知られている数値は、力＝15、知恵＝12、信仰心＝13、生命力＝15、素早さ＝14、運＝15ですが、実はこれが力＝14、知恵＝９、信仰心＝13、生命力＝13、素早さ＝９、運＝14です。信じられないかも知れませんが試せばわかる。

（東京都・植竹収）

『ウィザードリィ・外伝Ⅲ』のハガキによるプレイングインプレッションを見ていたところいつもと雰囲気が違うことに気付いた。それはあまり多くの人が「クリアした」と書いていないこと。①迷宮が多い。②謎が難しい。③種族を始めとしたシステムに多くの変革が見られる。④ゲームボーイの液晶に縦筋が入って見にくい。以上のような理由によって今までのような素早い攻略が困難になっているのだろう。こんな考え方をしている人もいるのだ。

●もともと『ウィザードリィ』のゲームボーイ版、と初めて耳にしたときに思いついたのは「ゲーム自体がシナリオ１であり、アイテムコレクションやレベル稼ぎにのみ、まるで無限とでも思わせるような幅を持たせたウィザードリィ」といったことでした。つまりは、今シリーズが進行しつつある『外伝』のようなスタイルではなく、１作目で感じた楽しさをそのまま持ち歩けるようは作品が欲しいと思ったのです。周囲の友人に聞いてみても１作目のファンが最も多いですし…。

（埼玉県・泥水ジュース）

うなづけなくはないな。確かに変化していく『ウィザードリィ』に拒否反応を示す人も何人かいる。変化と同時にポジティブな『ウィザードリィ』にも気を配って欲しいとも思う。だって、『Ｉ』の迷宮でもう１度時間を忘れてみたいと思うもんな。にしても汚いペンネームだよね。あんた。

さてさて最近、「新作を遊んだ」って話と同じくらい、「過去の作品を遊びまくっている」というハガキが多く届いているのだ。ファミコン版からスーパーファミコン、ゲームボーイまでさまざま。いくつか面白いお話を。

●みなさんにはシリーズを通じて１度も入手したことのないアイテムはありますか？　おいらにはあります。それは『Ｉ』の「回復の指輪」。『Ｉ』を入手してから４年半、今にいたるまでに「？ゆびわ」の発見は数あれど、その正体が所望の品だったことはなし。ロードには「聖なる鎧」があるから良いとしても、他の５人にかのアイテムがないがために最強装備を名乗れません。１個でも手に入ればターボファイルを使って…。そのくせ『Ⅲ』においてはやたらと出てくるじゃありませんか。『Ⅲ』じゃ「いにしえのお守り」があるから別に出んでもええっての！

（滋賀県・大聖リース）

●『ウィザードリィ外伝Ｉ』のラスト近くの、ある人がいた場所でその方の代わりとして出てくる悪魔達にやられた。しかも死んだパーティの持ち物を見てみると、「オーディンの瞳」がモンスターたちに盗まれてなくなっていた。あと、『ウィザードリィⅢ』をやっていたころに思ったこと。伝説グッズを集めて、最後の「小手」をとったとき伝説の武具のものと所有者が出てくるんじゃないかと思っていた。戦うとばかり思っていた。

（愛知県・丹波拓也）

●やっぱり僕は『ウィザードリィ』の『Ｉ』が好きです。だから『マリオ』とか『ドラクエ』みたいに『ウィザードリィＩ・Ⅱ』をスーパーファミコンで、ファミコンの完全移植で出して欲しいと思います。（東京都・芳賀修）

●スーパーファミコン版『ウィザードリィⅤ』の地下８階の謎ときに頭を悩ませた人は多いと思います。オレもそうでしたが、初期化してからの今回の探索ではなんとカードのロードたちが答そのものを口にしているではないですか。おいおい前回はそんなの聞いてないよー。どうやらＮＰＣからのメッセージを引き出す順番にポイントがあるらしい。その順序を間違うとハマってしまい、結果としてロードたちは答を話さなくなるようだ。メモを繰り返し見直し、考え、悩みながら、間違えても間違えても答を入力していったあの苦労って一体…。

さらにもう一つ、『Ⅴ』でのオマケ。『Ⅴ』を英語でプレイしていていちばんびびったのがこれ。「ＰＡＲＡＤ－ＩＭＥＮＳＩＯＮＡＬ　ＥＴＨＥＲ－ＩＡＬＩＺＥＲ」。迷宮内のある重要なもののことだが、日本語でもよく分からないのに英語にするともうチンプンカンプン。もちろん辞書にも載っていないので完全な造語なのだろう。なんのことかわからない人は探してみておくれ。（新潟県・グレたでーもん）

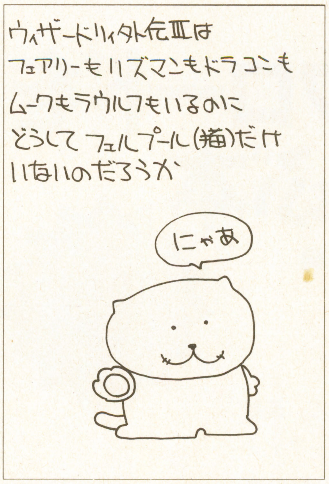
いやはやなるほど。多くの人々がいまだに過去の『ウィザードリィ』作品を遊び続けているわけだね。それも、ここのところ過去の作品に関してのハガキがやけに増えている。どうしたことなのであろうか。別に悪いことじゃないんだがね。それとそろそろ次の作品への期待、というにはまだ早いけれど、予想を様々にたてている人も目につくようになってきた。どちらにしても『外伝Ⅲ』べ、ひょっとしたら発表も近いかも知れない『ＢＣＦ』の予習をしておくといいかもしれない。なんてな。おうおうそれとね、『４コママンガ３』のスケジュールが遅れて12月に制作スタート予定だ。よってしめ切りは11月30日。よろしくね。



↑京都府・みずきひかる



↑高知県・ＡＮＡＮ



↑北海道・信山☆しんざん



「年内発売」が実現することを願って(笑)。

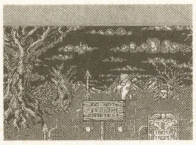
↑東京都・ＪＩＬＬ

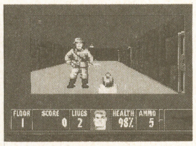
DOS/Vシェアウェアゲームがおもしろい!!

豪華フロッピー4枚組付!



オシュネー明子・小笠原誠・共著
定価3800円





Monster Bash Zone66 Jet Pack……などアメリカで人気の高いシェアウェアのゲームばかりをピックアップ。

PC-9800シリーズ版

実践パソコン馬券師



パソコン馬券師・編
定価2800円

大好評の「パソコン馬券師」の第2弾! 最新のフリーソフトの解説はもちろん、大胆予想まで取り入れた実践向き解説書。

ファミコン版

ダービースタリオン全国版を一生遊ぶ本

成沢大輔・著
定価780円

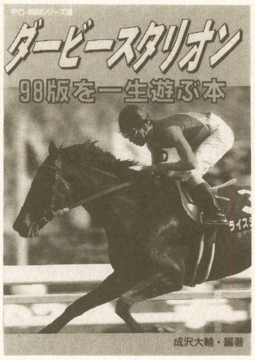


最新血統データと調教ノウハウをつかみ、最高のオーナーブリーダーを目指せ!!

PC-9800シリーズ版

ダービースタリオン98版を一生遊ぶ本

成沢大輔・編著
定価1600円



牡馬を作り、友達と自分の馬を対戦させる。ファミコンにはなかった醍醐味を遊びこめ!!

クラシックロードを100倍遊ぶ本

成沢大輔&CB'Sプロジェクト・編
定価1000円

11月10日発売

人気シリーズ「100倍遊ぶ本シリーズ」最新作。パソコン定番ゲームがスーパーファミコン版で新登場! 新機能対応の初の攻略本。

スーパーファミコン版

スーパー競馬を100倍遊ぶ本



成沢大輔&CB'Sプロジェクト・編
定価1000円

ゲーム中に登場する競馬に関するデータは、すべて本物を使用。このゲームを徹底的に解説! 大人も楽しめる一冊!!

ゲームボーイ版

ウィザードリィ・外伝III のすべて

HIPPON SUPER編集部・編
定価880円



GB版シリーズ第3弾の
完全攻略ガイド。
前作に比べ
約3倍と複雑になった
迷路と謎を完全マップで
攻略できる。
モンスター、アイテムも全収録!

モンスターマニュアル（イラストと対策解析、データリスト）/迷宮冒険ガイド（迷宮全マップ、呪文ガイド、アイテム・データ、ゲームシステム解説）など攻略情報満載!

スーパーファミコン版

マリオとワリオ のすべて

HIPPON SUPER編集部・編
定価800円

超難解9、10面
（エクストラモード）の
全ルートを公開!
この一冊があれば
全100面を必ずクリアできる!!



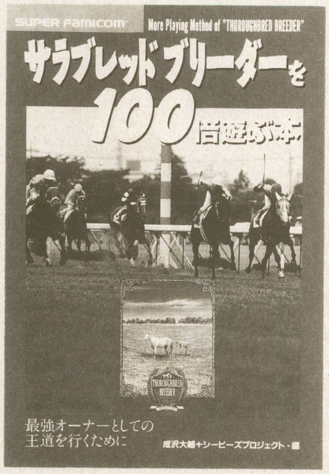
任天堂のSFCソフト。人気のマリオ・シリーズ最新パズル・アクション・ゲームの完全攻略本。SFCソフト初のマウス使用も心配なし。マウス操作から、超難解エクストラモードの完全攻略、レベル2から8までの全ルート解明と超充実。

スーパーファミコン版

サラブレッドブリーダー を100倍遊ぶ本

成沢大輔&CB'Sプロジェクト・編
定価1000円

最強のオーナとして
王道をすすむには
この一冊が必要だ!



競走馬を生産し、調教を施して一流の名馬に育てるためには…。そういった"サラブレッドブリーダー"ユーザーの疑問符に答えるのはもちろんのこと、さらに遊びこむためのヒントや情報を満載! 種牡馬ガイドや繁殖牝馬ガイドでは、ゲーム内に実名で登場する全ての馬を徹底検証しているので、血統辞典としても使えるのだ!!

コミック版

ゼルダの伝説 ～神々のトライフォース～

田口順子・著
定価980円



ゼルダ・コミック第三弾!
名作"神々のトライフォース"
がいよいよ登場!!

任天堂のゼルダシリーズの最高傑作"神々のトライフォース"を完全コミック化。繰り広げられる壮大な冒険活劇をお楽しみ下さい。

宝島社 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

エキサイティング・
プロバスケットボール!!
NBA選手名鑑'94

近日発売予定!

サンダー・ホランダー・編
定価1500円(税込)

NBA27チームの有力選手&ヘッドコーチプロフィール〜マイケル・ジョーダン/チャールズ・バークレイ/スコッティ・ピッペン/アイザイア・トーマス/パトリック・ユーイング/シャキール・オニール/クライド・ドレクスラー……。
'93年スカウティング・レポート/NBA公式記録 付
今シーズンの試合展望も掲載!!

エキサイティング・プロフットボール!!
NFL選手名鑑'93

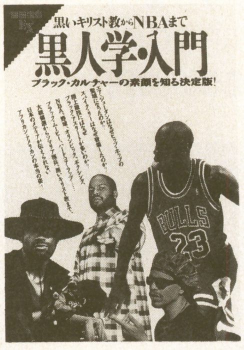
サンダー・ホランダー・編
定価1500円

全米で、そして日本でも人気最高のNFL。選手、ヘッドコーチ総勢308名の顔写真付プロフィール、成績、ポジション、年棒などのデータを掲載。また、過去73年間の全戦績、監督の歴代チームでの戦績、など「全米プロフットボール・リーグ選手名鑑」の翻訳本ならではの内容だ。

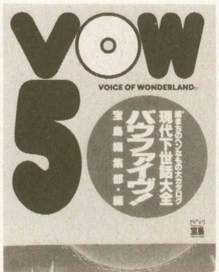


別冊宝島EX
黒人学・入門

黒いキリスト教からNBAまで
定価1200円



エアー・ジョーダンはなぜヒップ・ホップの聖域になったのか?……日本のメディアが伝えられないアフリカン・アメリカンの本当の姿!



バカ売れ!!
VOW5 バウファイヴ!

続4 まちのヘンなもの大カタログ
現代下世話大全
宝島編集部・編/定価900円

VOWシリーズも満5歳を迎えました。今回も看板、誤植など、投稿作品500あまり掲載!

いよいよ11月上旬発売!!
首都圏・超激安ショップ・ガイド

〔94年度版〕定価520円

激安ショップガイドの定番。昨年の大ヒットに続き、いよいよ94年度版が発売間近!今回は掲載店数250件とさらに充実。"行かなきゃ損"のお店が必ず発見できるゾ!!

別冊宝島186
実録!詐欺・経済犯罪
これがパクリだ!

定価1100円

M資金、不正融資、仕手戦、倒産工作、カード詐欺、手形詐欺、不動産詐欺。ヤミ経済に生きるアウトローたちがはじめて明かす、大型経済犯罪の全手口!



別冊宝島187
競馬血統読本

おカタい血統論をぶっとばせ!
定価1100円

難しくてメンドーな血統論はもういらない!欲とロマンのヒダカ金融道から血統馬券の最前線まで、血統をとことん遊んでしまう本。





別冊宝島EX
上海快楽読本

世界でいちばん熱い街・その冒険と誘惑!
定価1300円

変貌する社会、過熱する経済をのみこみ膨れ上がる都市"上海"。愉楽の都市生活を預りつくす等身大のチャイナ・レポート。

即効Lotus1-2-3 R2.4J

3.5″ 2HD FD 付き!!

安井勉・著
定価2500円

100万人の〔Lotus 1-2-3 R2.3J〕ユーザーのためのバージョンアップ解説書。もちろん、初心者にもわかりやすい内容になっている。



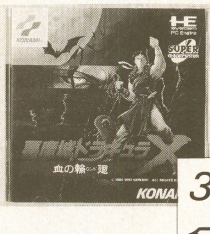
1



3名

↑PCCD・クイズ DE 学園祭
（提供：ナグザット）

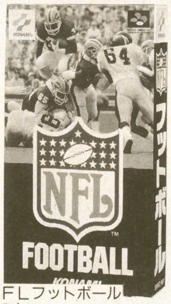
2



3名

↑PCCD・悪魔城ドラキュラX
～血の輪廻（提供：コナミ）

3



3名

↑SFC・NFLフットボール
（提供：コナミ）

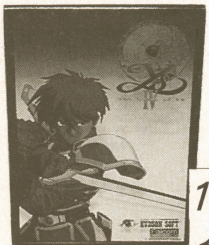
4



3名

↑ガンスターヒーローズ音楽CD
（提供：トレジャー）

5



10名

↑イースⅣ鏡
（提供ハドソン）

6



5名

↑エメラルドドラゴン音楽CD（提供
：NECホームエレクトロニクス）

1：PCCDクイズ DE 学園祭
2：PCCD悪魔城ドラキュラX 血の輪廻
3：SFCNFLフットボール
4：ガンスターヒーローズ音楽CD
5：イースⅣ鏡
6：エメラルドドラゴン音楽CD（シングル）
7：スーパーリアル麻雀スペシャルファンブック
8：フェイスボールバッヂ
9：ぷよぷよCDバッヂ
10：アレサポスター
11：餓狼伝説2ステーショナリーセット
12：ヤダモンテレカ



7



10名

↑スーパーリアル麻雀スペシャルファンブック（提供：ナグザット）

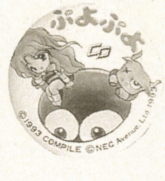
8



10名

↑フェイスボールバッヂ（提供：リバーヒルソフト）

9



10名

↑ぷよぷよCDバッヂ（提供：NECアベニュー）

10



10名

↑アレサポスター
（提供：やのまん）

11



10名

↑餓狼伝説2ステーショナリーセット
（提供：タカラ）

12



10名

↑ヤダモン ワンダランドドリーム
テレホンカード（提供：徳間書店）

10月号当選者発表

ワールドヒーローズ×SFC
神奈川県・藤田春美　北海道・深坂憲一
山梨県・神山慶太
Jリーグサッカープライムゴール×SFC
山形県・菊地賢太郎　静岡県・山本浩史
京都府・半井清嗣
ワールドサッカー×SFC
東京都・荒井邦明　和歌山県・小林雅史
栃木県・富田隆　栃木県・増田弘美
高知県・岡内一進
スーパー競馬×SFC
福島県・沖野智津子　北海道・中沢肇子
島根県・堀江千代
ブラックホールアサルト×PCCD
東京都・針谷崇弘　長野県・高木康幸
三重県・藤村崇史　長野県・矢島明善
鳥取県・鳥飼莞爾
ラングリッサー×PCCD
大阪府・小豆島香　山口県・秋津島忠弘
徳島県・明神葵
エコー・ザ・ドルフィン×MD
愛知県・新海登　熊本県・神無広重
茨城県・長島勘太郎
ストII国技館'93バッグ＋タオル＋帽子
宮城県・坂本貴美　東京都・斉藤和弘
北海道・笠原久志　東京都・浦田恒則
神奈川県・曽我部右京　栃木県・杉田浩幸

応募のメ切り

アンケートハガキに、欲しいプレゼントナンバーを書き、41円切手をはって送ってください！

12月2日㊍

当日消印有効

愛知県・新井根一　福井県・山田達郎
広島県・森川教子　大阪府・尾崎泰弘
エストポリス伝記冒険ブック
滋賀県・岡島規子　三重県・多田勇貴
神奈川県・塩谷剛史　茨城県・小久保克司
和歌山県・老家好之　山口県・安永勝宏
石川県・古谷達典　新潟県・佐藤奈美
兵庫県・高田季代子　広島県・松本政和
栃木県・志賀信行　東京都・小川祐子
三重県・猪熊忠敬　宮城県・大久保重信
岩手県・川治重鷹　埼玉県・藤原環
高知県・坂本秋水　奈良県・岩倉龍一
鹿児島県・伊藤正勝　佐賀県・北野元康
滋賀県・柱谷辰巳　愛知県・馬場大輔
長野県・猿田一助　静岡県・黒川暁美
兵庫県・広沢朱里　岡山県・寺田重固
福岡県・飯合総三　千葉県・桑原一茂
広島県・田畑一之　東京都・岸野達也
エイトマンオリジナルアニメビデオ
京都府・小田喜美子　熊本県・西山竜也
聖剣伝説2～ポスター
兵庫県・水畑麻美　東京都・樋口健文
愛媛県・内田朋文　秋田県・小野田龍斎
課長 島耕作～テレカ
富山県・島田しのぶ　東京都・金子一弥
神奈川県・細野優子　愛媛県・茅野純
神奈川県・山田高志

注：略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

HIPPON SUPER!

●ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

編集後記

●突然ですが、『田舎暮らしの本』という雑誌の編集長になることになりました。8年間、ゲーム業界の成長に立ち会えたのはとても貴重な体験でした。長い間、本当にありがとうございました。（ハルク）

●初めまして！　次号から編集長を務めますので、どうぞよろしく！　よりよい雑誌になるよう、精一杯がんばります！　（ブン）

●だいぶ以前ここに、お茶がうまいと書いたが、近頃うまいのは梅こぶ茶としいたけ茶の2品だ。中には「年寄りくさい」と言う人もいるが、うまいのだからそんなことはどうでもいいのだ。（根本）

●周りの人、そして諸先輩からも「今後の」相談を受ける事が多い。この業界特有の問題なのか同時代的なものなのか、おそらく後者だろうけど、僕はこの場で仕事の質を上げるつもり。（元宮）

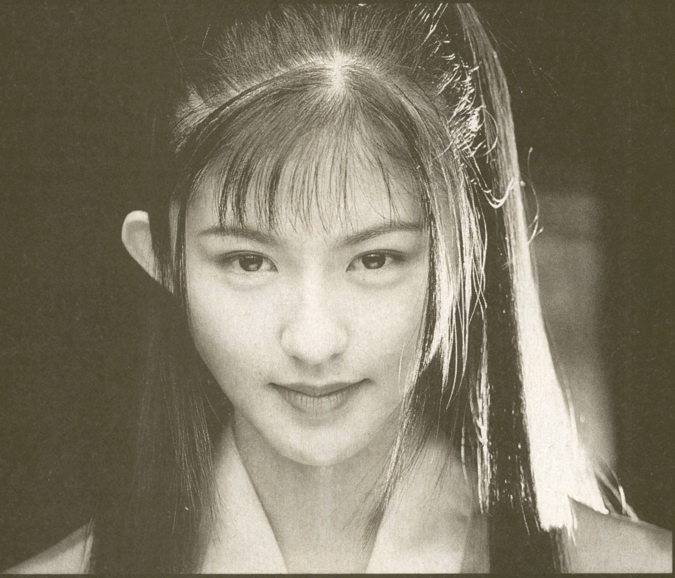
●さて3年がかりで「人間として」のフォーマットを終えた赤ん坊の脳は次に世界のことを覚えてくわけだが、そのスピードがあまり早くても狂気の方にひっぱられて危ないと思うのだ。続く。（浅野）

●早いもので、あと2ヶ月で1993年も終わり。あ一今年も1年間早かったなぁ、などと考えてる余裕もなく年末進行の波がやって来るのだ。よし、ここは気合いを入れて…ムニャムニャ…ハッ！（よだ）

●誰に何と言われようと、猫が好きだ。でもアパートだから当然飼えない。ああ、猫が欲しい。猫のことを考えるともうずうずしちゃうんである。こうして書くと我ながら気持ち悪いな。（徳永）

●最近、しあわせを実感する時がある。それは徹夜明けの休日に、1日中こたつでゴロゴロして「こたつむり」状態の時。（ゆーじ）

●イランに負けた。残り3連勝でも勝ち点7か。何とかならんかのってこれはW杯最終予選の話だが。やっぱ2行は少ないス。（ゴト）



おっと、もう次は1月号ではないかい。もちろんおまちかねドラクエ情報にお正月おすすめソフトガイドを目いっぱいやりますぜい！お楽しみに。

次号1月号は

12月3日発売!!

予価490円（税込）

HIPPON SUPER！

1993年12月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●浅野耕一郎　根本康弘　元宮秀介　依田智雄　徳永佳明　戸田宣子
STAFF●キャラメルママ　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ターニングポインツ　GTV　山猫有限会社　インターラクト　ベニー松山　手塚一郎　成沢大輔　石埜三千穂　杉森建　猪野清秀　渡辺浩弐　佐久間亮介　内田聡　山住賢司　戸田裕二　鈴木伸一　佐藤大　後藤勝
DESIGNERS●バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　DNA　M'S SPACE　ティースタジオ　アートサプライ
ILLUSTRATORS●高橋政輝　キャラメルママ　田中光　田口順子　大森正治
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　㈱宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］03-3239-0237
［営業部］03-3234-4621（東京）052-201-4181（名古屋）06-204-1966（大阪）
印刷所　光村印刷株式会社

雑誌コード07689-12　Printed in Japan

アンケート

アンケートはがきの
あてはまる番号の上に、
○を書き込んで下さい。

HiPPON SUPER! vol. 12

1 先月購入した他のゲーム誌を下から選んで下さい。

1-■ゲームボーイ 2-■ゲームボーイマガジン 3-■週刊ファミコン通信 4-■ファミリーコンピュータマガジン 5-■Theスーパーファミコン 6-■電撃スーパーファミコン 7-■㊙スーパーファミコン 8-■月刊PCエンジン 9-■電撃PCエンジン 10-■PCエンジンFAN 11-■㊙PCエンジン 12-■電撃メガドライブ 13-■BEEP! メガドライブ 14-■メガドライブFAN 15-■Vジャンプ 16-■電撃王 17-■コンプティーク 18-■ログイン 19-■ゲーメスト 20-■その他

2 HiPPON SUPER！で取り上げてほしいアイドルまたはタレントを、1人（1組）だけ選んで記入して下さい。

3 あなたがこれから欲しいソフトと再販希望のソフトを、1位から3位まで記入して下さい。

4 あなたの持っているハードには全て○を、これから欲しいハードには1つだけ◎をつけて下さい。

1-■ファミコン(ツインファミコンを含む) 2-■スーパーファミコン 3-■ゲームボーイ 4-■PCエンジン本体 5-■PCエンジンスーパーCD-ROM²(CD-ROMを含む) 6-■PCエンジンDuo(Duo-Rを含む) 7-■PCエンジンGT 8-■メガドライブ 9-■MEGA-CD 10-■ワンダーメガ 11-■ゲームギア 12-■ネオジオ 13-■マーティ 14-■レーザーアクティブ 15-■その他

▼プレゼント応募のしめきりは12月3日（当日消印有効）です。

▼プレゼントページは本誌の127ページにあります。

✂キリトリ✂

郵便はがき

41円
切手を貼って
送ってネ！

102

東京都千代田区
麹町5-5-5
㈱宝島社
HiPPON SUPER! 編集部
読者プレゼント係

ご住所	〒 TEL （ ）		
お名前		歳 男・女	
		この本を買った日	
学年 職業		希望するプレゼントナンバー	

1 先月購入した他のゲーム誌

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20（ ）

2 取り上げてほしいアイドルやタレント

HIPPON SUPER! 12月号アンケート

3

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			
ネオ・ジオ			
再販希望			

4 持っているハード…○ 欲しいハード…◎

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 (　　　)

5 おもしろかったもの…○、興味のなかったもの…×

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35 36
37

6 編集部へのお便り等、どうぞ！

✂キリトリ✂

5 今月号でおもしろかったものには○を、興味のなかったものには×を、いくつでも選んで下さい。

1-■表紙 2-■HIP ON!～HEAD LINE NEWS 3-■年末RPG購入計画！4-■HIP ON!～HIT CHART &DATA FILE 5-■NEWS&INFORMATION 6-■TV GAME BROADWAY 7-■SFC 8-■MD 9-■PC 10-■FC & GB 11-■HOT GAME REVIEWテクモスーパーボウル 12-■ガイア幻想紀 13-■ファイナルノックアウト 14-■ユーザーズアイ 15-■FREE TALK REMIX 16-■テクノの部屋 17-■海外ゲーム雑誌の正しい読み方 18-■風雲！SLG城 19-■競馬ゲームで馬主天国！ 20-■神話世界の旅人たち 21-■スーパー格闘連合II 22-■ヴァーチャルアイドル 23-■中古ソフト特集 24-■小説・異貌伝 25-■PLAY THIS GAME龍虎の拳 26-■悪魔城ドラキュラ～血の輪廻 27-■アラジン(MD) 28-■FFナイツ 29-■DQマスターズクラブ友の会 30-■ジパング通信 31-CLUB■邪教の館 32-■ウィザードリィ友の会 33-■読者プレゼント 34-■マルチメディア最前線 35-■コミック・クインティ 36-■NEW SOFT STREET 37-■新作ソフトスケジュール表

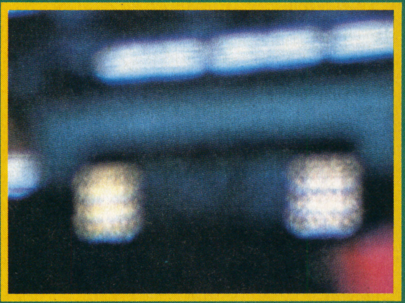
6 編集部へのお便り等、なんでもかんでも言いたい放題どうぞ！

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

HIPPON SUPER! 1月号は12月3日発売です。どうぞお楽しみに!

アンケートのご協力ありがとうございました。

MULTI メディア 最前線 FrontLine



今年に入ってから「相次ぐ新ハードの発表」と何度書いた事かわからないほど目まぐるしいコンシューマーゲーム市場。それもこれもハイエンドマシン研究の発展と低価格化があってこそ。ハイエンドな世界で起こっていることを10年後のコンシューマー機として捉え、未来を占ってみたい。最前線では何が起こっている!?

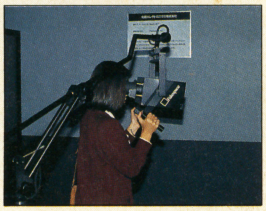
僕らの感覚器官への入力系統が変わる!!

エレクトロニクスショーに出品されていたヴァーチャルヴィジョン社の「ヴァーチャルビジョンスポーツ200」(日本では12月より発売される)。

その構造は小型液晶と反射鏡、そして遮光用プラスティックレンズを組み合わせた原理的には単純なものだが、モニターを据え置かずに、なおかつ視点をずらせば日常生活上の視界を妨げる事がないため、映像をウォークマン並みに扱い得る要素が出そろった。



←HIP・ON!でも紹介したV・ビジョン。TVのほかゲームやV・カメラも接続可



→住商エレクトロニクスの「BOOM2C」。実に20万画素以上の高精度画像

これで電車の中でも街中でもゲームがプレイできる環境が獲得されたわけだ。

もちろんゲーム以外にもビデオカメラやＴＶチューナーも接続できる、究極の軽量モニターの登場である。

ＳＦＣやＭＤを携帯用に改造して持ち歩く輩が増加するだろうか。

この種のモニターが他社からも発売され、競争が起こり普及してくれば映像の供給源のハードも自ずと携帯しやすいように変化してくるであろうことは想像に難くない。

ハードウェアへの入力系統が変わる!!

㈱ソリッドレイ研究所がシリコングラフィックス展に出品していた「Cyber Glove TM」。

専用の手袋をはめると画面上に仮想の手が現れ、仮想空間内の仮想物を直接操作できる。マウスの３Ｄバージョン。

驚くほど軽装な感の手袋には18のセンサー(各指の第１、第２関節、指の開閉、手のひらの曲げ角度、親指の付け根、手首の前後角度、手首の左右角度)が取り付けられている。これでより細かい操作が出来るというわけ。

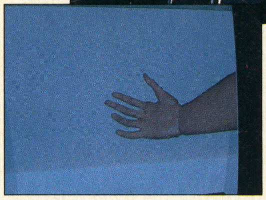
理解し易いアイコンによるＯＳを組めばMac以上にユーザーフレンドリーな操作が可能になり得る。また画面上で造形し、さらに出来上がったデータ通りに素材をプレスして実物を作るシステムなどへの拡張も期待できるとなれば、もはや「仮想」という単語で区別すべき境界は溶融するに至るだろう。



←松下電器ブースで実演されていたヘッドアップディスプレイ。



→㈱ソリッドレイ研究所のサイバーグローブ



←サイバーグローブの画面。マウス以外の用途にも可能性が見える

テクスト・サンプラー

佐藤大氏



1969年埼玉県生まれ。放送作家を経て作詞家として活動。「トウキョウゲーマーズナイト」の立ち上げ、MCマリオのプロデュースなど多方面に活躍中。

シリコングラフィックス展見てきましたけど。もう、ハイエンドすぎて何が何だかわからない。スゴイのが出てましたね。あちこちでカブリモノ系のヘッドアップディスプレーとかデータグローブが出てたのはお約束としても、日商エレクトロニクスって会社のパンフで「VR空間に入るための基本的装備一式」っていうコピー見てしびれたり、LEEP SYSTEM INCのパンフのＮＡＳＡで1985年に開発されたカブリモノのデザイン見てひっくり返ってたりしてましたが、私は。

ハードですごかったのは丸紅ハイテック・コーポレーションって会社の応用システム事業部が出してた「３Ｄ MODDELLER」ですか、あれがモノ凄かった。ディスプレイ上の３次元モデルをデータグローブで直接触って造形した挙げ句に熱溶解材料のＡＢＳ樹脂とかを使ってそのモデルを実際に作っちゃえるのがあって。初めはディスプレイ上のはレンダリングか何かで表示してるだけなのかなと思ってたら、ブースにプラスティック性の腕とか(笑)、円筒形のものとかがゴロゴロ転がってるんでびっくりして。ディスプレイ上のデータを送ってモデリングしたものだというから、ただただ驚いてましたが。他にもIndigo²で動くグラフィック用ソフトの、Galileo VideoでクロマキーΟ成をリアルタイムでやってＣＧのサメとかと合成して(笑)、その場でＶＨＳに落としてくれるデモもやってたんでしっかりもらってきましたが。あそこまでハイエンドなものは、見てるだけでゲームをやるのと同じかそれ以上楽しいものですよね。あれがいつコンシューマーのところまで降りてくるかと楽しく想像するのが家庭用機ユーザーの正しいあり方ではないかと。(談)

CATV協議会でセガが

郵政省の肝いりで設立されたと評されるＣＡＴＶ協議会。その協議会が９月中旬、技術委員会にゲームソフト部会を新設。セガ・エンタープライゼスを主査企業に指名した。

来年秋までに国内でのＣＡＴＶを使ったゲームソフトの配信事業の指針をまとめる運びとなったらしい。

同協議会のゲームソフト部会の今回の使命はＣＡＴＶを利用したゲームソフトをデータ送信する際のガイドラインを作ることで、ＣＡＴＶ各社と協議会社が集まっての技術的な面を主にフォローしていくことになりそう。

この協議会、出席しているのは役員クラスなので、すぐさま具体的な動きが出てくる可能性は低い。

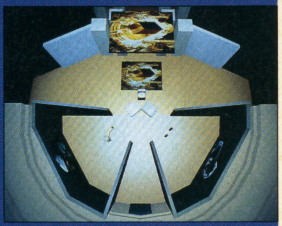
しかしながら米国では来年春からＣＡＴＶによるゲームの配信事業が開始される上、それとは別にＣＡＴＶ自体の双方向化ひいてはの研究が行われ、また「情報ハイウェイ構想」が立てられ、全米的な大規模なネットワークが政策として作られようとしている。

日本国内ではまだまだ情報流通のインフラが整備されていないのと、一種の寡占状態にあるため、通信そのものに価値が生じにくい状況にあ

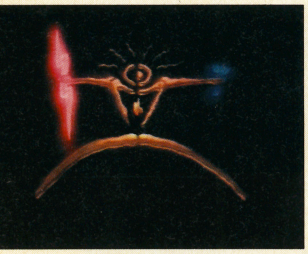
メディアアートへのお誘い

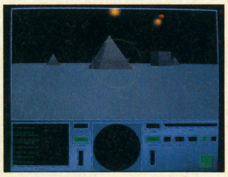
10月27日から11月16日まで、渋谷のＢＥＡＭで「インターコミュニケーション'93　メディア・パサージュ〜電子の回廊」なるメディアアート展が開催されている。'91年から年１回行われているメディア・アートの「展覧会」の３回目で、今回は３人の海外アーティストの作品（いずれもインタラクティブ性を持つ）の展覧会の他、企画・監修のＩＣＣコミッティ（浅田彰氏、伊藤俊治氏、彦坂裕氏の３人）を交えたシンポジウムやアーティストの作品やコンセプトを収録したカタログ、データベースを製作しての多角的なアプローチが見られる。また、11月５日から13日の19時から21時の間にはドイツで行われている「マルチメディアーレ」の会場とＩＳＤＮ回線で同じ作品を結ぶ試みが行われるという。

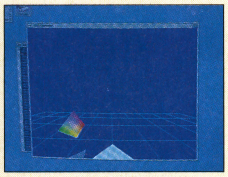
（お問い合わせ：03-3476-7507　インターコミュニケーションセンター）



➡今回の「メディア・パサージュ」の会場シミュレーション写真。ホールの３か所に作品が







シリコングラフィックスＥＸＰＯのビジュアルロゴ（左）、クオリティはさすが。Indyについてくる戦車戦ゲーム、ローランドが３次元音響をつけていた（中）。ロ社の立体音響システム（左）。



⬅「Ｇａｌｉｌｅｏ Ｖｉｄｅｏ」の効果の一つ、クロマキー合成の実演画面



➡デスクトップで特殊効果をつけることができる。統合環境で動かせるのも強みだ

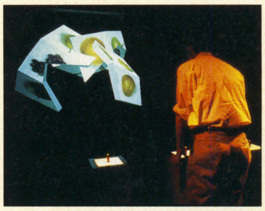
そしてリアルを超えた「環境創造」へ!!

ローランド社の開発した３Ｄ音響システムは、２スピーカーでの３次元的音像移動を再現することに成功し、ＳＧＩ社の「シリコンスタジオ」構想はデスクトップでの映像製作統合環境を目指す。

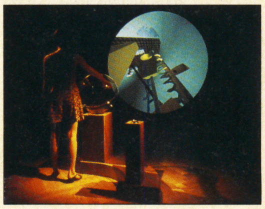
そしてこれらの「道具」が作ろうとする物は一体何か？　「リアル（＝現実的）」なものではなく、リアルを超えた「ここではない場所」だ。

そしてハイエンドなハード&ソフトはアートを発見する!!

さて、ものすごい勢いで進化して行くハードとツールソフト。開発環境が進化していくことでソフトはどう変わっていくだろうか？　ジュラシックパーク並みの映像でドラクエやマリオができて僕らはうれしいだろうか？　答えは否、である。立花ハジメ氏の言を借りれば、「ハードがマルチなのではなく、マルチなアイデアを載せることができるハード」なのだ。埋める為の大容量ではなく、ありあまるアイデアを余裕で詰め込む為の大容量なのだ。では豊富なアイデアと、「なんでもできる」ハイエンドハードの出会う地点、「ソフトのハイエンド」の地点とはどこだろうか？　それはメディアアートの地点ではないだろうか。



⬅アグネス・ヘゲドゥシュによる「フルーツ・マシーン」。複数の人が協力して画を合わす



➡同じくアグネスによる「ハンドサイト」。ガラス球内の世界を手にした目で再構築する

それは常に媒体を逆手にとるその地点は、なんでも呑み込む大容量にふりまわされることなく対処していくとなれば、格好の位置でありうる。

NTT宣伝部　ICC推進室

白井雅人氏



メディアアート展の開催や『Inter Communication』誌の発行などを手掛けるＩＣＣ内でも、かなりメディアアートに造詣が深い。

メディアアートは、単純に言ってみればコンピューターや通信といったテクノロジーを利用したアートということですが、テクノロジーの発展に伴ってアーティストのほうでもどんどんそれを取り入れるようになったということですね。今ですと特に注目されているのは「Ａ−ＬＩＦＥ」というもので、「人工生命」と呼ばれている分野なんですが（『InterCommunication』誌第６号に掲載）ＣＧ技術を応用してインタラクティブ性を持ち、なおかつそれ自体成長していくという作品群なんです。技術の向上に伴ってＣＧの反応速度も制作時間もほとんどリアルタイムに近く短縮されてきてますよね、それによってアーティストの側にもこういう分野を確立させるきっかけになったと思います。世界的にこうしたメディアアート系の活動というのが展開しているんですが、ドイツやフランスが特に活発でメディアアート系のミュージアムを作ろうという動きがあります。

そのほかにイベントとしてはオーストリアのほかアメリカやスペインでいろんなアーティストを集めてやっているようです。'91年に私達でおこなった「電話網の中の見えないミュージアム」では、電話網という情報空間をミュージアムに見立てて電話やＦＡＸ、パソコン通信からアクセスすると世界の様々なクリエイターのメッセージや作品を受信できるという「見えないミュージアム」をやったんですが、例えばこれが回線でつないだゲーム機だったらものすごい可能性がありますよね。実際インターネットなどを通じてミュージアムを構築しようという研究がアメリカのカーネギーメロン大学などで行われているんですが、今後ＩＣＣとしてもそういうものも扱っていこうと考えています。（談）

Multi Media

New Soft Street

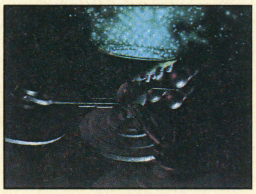
3DO





←ドラゴンズ・レアがフルアニメーションの導入で新たな一面を見せる

↓アメリカの人気番組をフィーチャーしたスタトレ物



米国パナソニック社ではすでに小売店向けに出荷がはじまっている３ＤＯ。

日本では来年４月発売を目標に、松下電器や３ＤＯジャパンによる諸々の準備作業が行われている最中。よって今月も日本向けの正確な発売日程や、日本向けソフトの新情報などはお届けできないので悪しからず。



←映画版の映像がどこまで再現されるかも楽しみのひとつだ

これまでに見る事のできたソフトをざっとふり返ってみたい。

３ＤＯはマシンの設計思想からして画質と動画を重視しており、色数といい動画処理能力の高さといい驚異的なスペックを誇っている。（最大1670万色、最大6400万画素／sec）

そのためソフトのラインナップもハイクオリティなグラフィックを持つ作品が多い。中でも「ジュラシックパーク」は映画で使用した映像が多数使用される可能性がある。また「Star Trek The Next Generation」でも高解像度のＣＧが多用されており、「ドラゴンズ・レア」でもフルアニメーションが展開するなど、かなり期待が持てそうなラインナップが米国版では立ち上がっている。

日本でのもう少し具体的なソフトのラインナップや、本体の発売日程などは新年が明けてから詳しくお伝えできることと思う。日本のオリジナルも含めて何が出て来るか期待して待ちたい。

レーザーアクティブ



↓イルカに関する研究の最先端から神話の領域まで様々な角度からイルカにアプローチするソフト

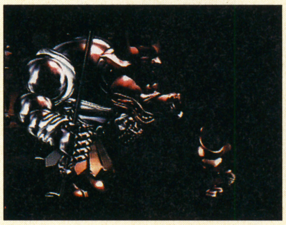




↑「PLALAX」「RED & BLUE」「ステレオグラム」などあらゆる立体映像素材を網羅している「３Ｄ」

レーザーアクティブは、先月の巻頭HIP・ON！でお伝えした「マルチメディアクリエイターズネットワーク」以降の新作発表は今のところない。

純然たるゲーム機というよりは、ＬＤ、ＣＤ、LD-ROMの他、アダプターを用いてＰＣエンジンとメガドライブがかかるオールインワンタイプのマシンと考えた方がとらえやすいかも。



←全世界第一級のＣＧと荒俣宏氏の新解釈が楽しみな作品だ

ゲーム機としては16ビットであるがLD-ROMの場合はゲーム画面の中にアナログ映像を写し出す事ができる。またプログラムを使ってＬＤクオリティの映像を呼び出す事ができる為、データベースとしての利用法にも多大な期待がされているようだ。

LD-ROMとしては12月10日にＭＣＮ制作による『メロンブレイン』と、『３Ｄ MUSEUM』がリリースされる他、来年５月の予定で『ＧＯＫＵ』がリリースになる。『ＧＯＫＵ』は、1993年度 ACM SIGGRAPH ERECTRIC THEATERで入選作品に選ばれた40点のＧ７ハイビジョンＣＧをベースに制作されるとあって、そのクオリティは圧倒的なものになりそう。

ＬＤクオリティの映像とプログラムによる操作というハードの特性を今後どのように活かして行けるのか、是非注目していたい。

また、ＭＣＮ以外の斬新なアプローチがどう展開されるか楽しみでもある。

CD-I

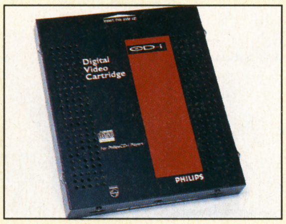




←パソコン版でも高い人気を誇る『７番目のゲスト』。ＤＶ対応で画像も美しい



←映画とともにラインナップに加えられる音楽もの。写真はボン・ジョビのＤＶ



←旧マシンにはこのカートリッジを装着することで対応可能だ

オランダに本社を持つフィリップス社の標準であるＣＤ-i。基本的に全世界マーケットで展開している為、日本も「アジア地区」として捉えられている。

ＣＤ-iでは12月１日よりデジタルビデオ機能を搭載したプレーヤーを発売する。（すでにプレーヤーを持っている人にはカートリッジによってグレードアップするという）

このデジタルビデオ機能により、74分までの動画をＣＤに収録することが可能になる。またこのシステムは８月に発表された「ビデオＣＤ」の上位互換であり、デジタルビデオ以外にもＶ-ＣＤを楽しむことができるという。

これによりＣＤ-iはフルモーションビデオをソフトのラインナップに加えることができたわけで、今後、映画や音楽系ビデオが続々リリースされる。ゲームについても、動画をかなり盛り込む事が可能になり、ソフトの内容にも幅が出て来ることは間違いない。

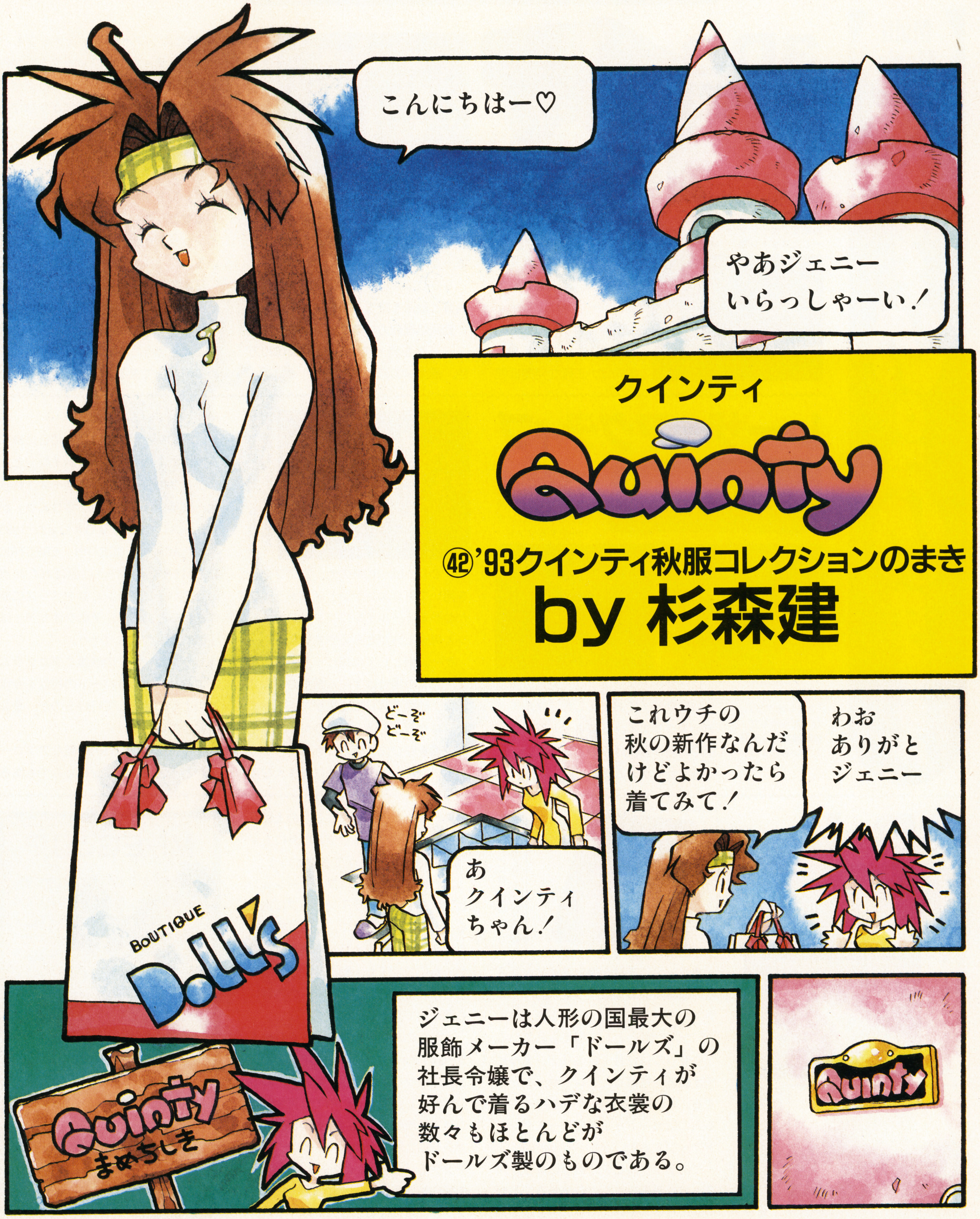
またこのシステムはフォトＣＤやＣＤ-Ｇのフォーマットにも対応できるなど幅広いソフトの再生が可能で、ＣＤを媒体としたマシンの中では再生能力の点では現時点で最強。今後出現するマシンにとっても無視できまい。どのマシンも、「映像とインタラクティブ」の関係性を生き生きとしたものにするソフトが核になることは間違いない。

MPEGとは？

映像をデジタル的に処理する際の国際規格である「ＩＳＯ11172」のこと。その通称が「ＭＰＥＧ」。ＭＰＥＧには１と２があり、この両者の違いについてはいずれ触れることになるだろう。

ＣＤ-iのデジタルビデオディスクの他、３ＤＯがこれに準拠している。

ＣＤ-ｉの場合、ＭＰＥＧ-１動画の上にＣＤ-iベースケースのＡ、Ｂプレーンとカーソルを重ねて表示し、さらにそれら４つの画面をインタラクティブにコントロールすることができる設計となっているらしい。ＭＰＥＧ準拠は今後参入するハードにも広がりそうだ。


こんにちはー♡
やあジェニー いらっしゃーい!
クインティ
Quinty
㊷'93クインティ秋服コレクションのまき
by 杉森建
どーぞ どーぞ
あ クインティ ちゃん!
これウチの秋の新作なんだけどよかったら着てみて!
わお ありがと ジェニー
BOUTIQUE D.LL'S
ジェニーは人形の国最大の服飾メーカー「ドールズ」の社長令嬢で、クインティが好んで着るハデな衣裳の数々もほとんどがドールズ製のものである。
Quinty まめちしき
Quinty



「クインティ」の単行本？　あ、やってますやってます（本当）。読者コーナーへの投稿を大募集中!!!

つづく

年末から来春までの新作情報をチェック

New Soft Street

今年も残すところあと僅か、クリスマスとお正月に向けて大量の新作ソフトのタイトルがあがる中、それらを含め来春までの注目ソフト35本を紹介します。

SFC ファイアーエムブレム 紋章の謎

■任天堂■12月14日発売予定■¥9800※

●S・RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

元祖シミュレーションRPGの逆襲

発売まであと1ケ月！　やっと詳しい情報が明らかになってきたぞ。

シナリオは2部構成。第1部「暗黒戦争編」はFC版の第1作をリメイクしたもの。懐かしいマルス王子と仲間たちが新たなグラフィックで再登場。ドルーア帝国の野望を（もういっかい）叩き潰すのだ。

第2部「英雄戦争編」はその続編。大国アカネイアの王となったハーディンはマルスに反乱軍の制圧を要請するが、意外な展開に……。

グラフィックは当然のことながら、システム面でのパワーアップがうれしいぞ。敵・味方ユニットの移動範囲を一目で確認できたり、アイテムを預かってくれる「輸送隊」の設定、戦闘アニメシーンのカットなどなど、FC版で「めんどくさい！」と思ったところがひとつひとつ改善されていて、とても遊びやすくなっているぞ。



↑寝返り剣士(笑)ナバール。美形に描かれていてファンには嬉しいところ



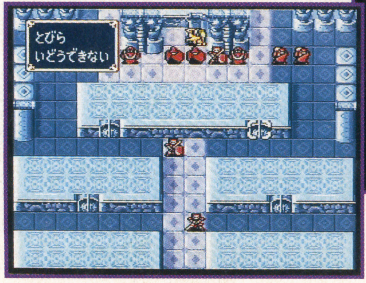
←宝箱を奪った直後の盗賊のステイタス画面。この場合は「てんしのころも」がお宝だ



↑これが輸送隊コマンド。預かり所を介さず、直接ものをやりとりできるので楽になった



←今回は移動範囲が明るく表示されるのでわかりやすい。イライラしないで済むね



↑城内マップの随所にある、扉に仕切られたエリア。屋根で中が見えないのだ



↑ペガサスナイトも馬から降りると、ただのナイト。馬に乗ったままで城内に侵入することはできないのだ

SFC ブレインロード

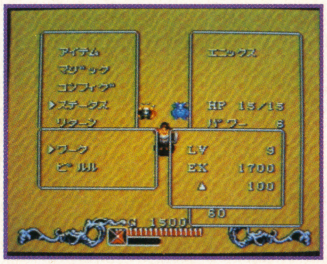
■エニックス■'94年1月29日発売予定■¥9600

●A・RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

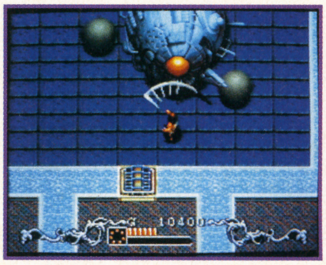
妖精と共にドラゴン伝説の謎を解け!!

12月18日に『ドラクエⅠ・Ⅱ』の発売日が決定したばかりのエニックス。そのエニックスから年明け早々にアクションRPG『ブレインロード』が発売される。

ドラゴン伝説が残る星を舞台に、その謎を解き明かそうとするモンスターハンターが、このゲームの主人公。立ち塞がるモンスターを倒してイベントやトラップをクリアしていかなければならない。主人公にはノーマルな武器攻撃と、数種類の魔法攻撃とがあるがこのゲームの特長に「妖精」を最大2体まで呼び出して、旅の仲間として連れ歩くというシステムがある。各妖精にはHP回復や攻撃力アップなどの特殊能力があるので、プレイヤー自身の戦い方に一番合った組み合わせを見つけて、気に入った妖精を育てることで人それぞれ違った攻略が楽しめそうだ。



↑主人公が呼び出した妖精はレベルアップもする。育て上げて自分なりの攻略法をつくろう



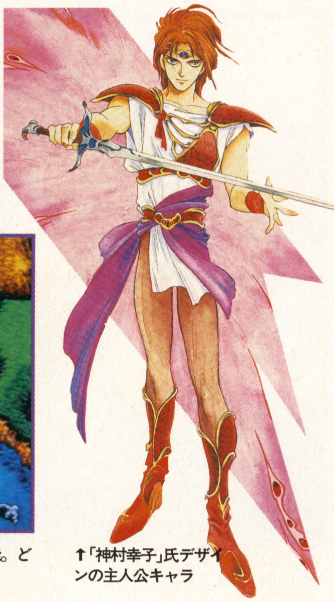
↑巨大な球体のロボットが出現！　この他にも様々なボスキャラが主人公の行く手を邪魔する



←パズル的要素を持った謎もあり、プレイヤーを飽きさせない



↑呼び出した妖精には自分で名前をつけることも可能。どんな名前にするかはプレイヤーの自由なのだ



↑「神村幸子」氏デザインの主人公キャラ

PC 龍虎の拳

■ハドソン■来春発売予定■¥6000(予)

- ACG
- 2P対戦可
- コンティニュー
- アーケードカード対応

アーケードカード発表時に『餓狼伝説2』と同時発表されたPCエンジン版『龍虎の拳』の画面がついに公開されたのでここに紹介しよう。

PCエンジン版『龍虎の拳』は基本的にNEO・GEO版の完全移植を目指し製作されている。家庭用ハードでは完全再現が不可能と思われれいたズームイン・アウトもアーケードカードのスペックを生かし見事に再現。しかもキャラクター最拡大時の処理スピードが落ちることもなく、スムーズなゲーム展開が楽しめる。もちろん迫力のボイスやBGMも再現されているぞ。



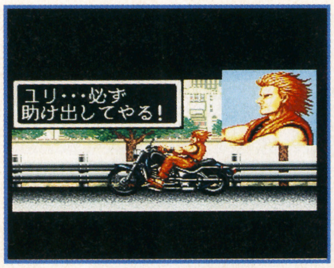
↑VSモードでは用意された10人の中から好みのキャラを選んで対戦可能だ



→間合いを開くと、ほらこの通り。キャラクターが縮小してるのがよくわかるね



←リョウの暫烈拳。『龍虎〜』特有の迫力の必殺技も、パッドで楽に出すことができる



↑ステージクリア後のデモも再現。ユリを救え!

PC ときめきメモリアル

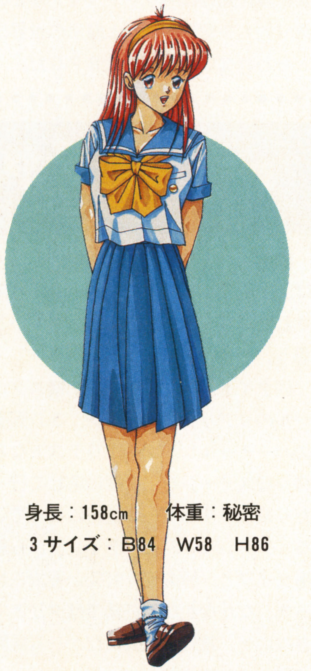
■コナミ■来春発売予定■価格未定

- SLG
- 1P専用
- マウス対応
- SCD-ROM

最近巷で流行の育成シュミレーションをコナミが手掛けると、こうなる。というわけでコナミのPCエンジン用新作ソフトは恋愛シュミレーション『ときめきメモリアル』。

目的はいたってシンプル。高校生活3年間でありとあらゆる角度から男を磨きあげ、卒業式の日に女の子に告白されればOKというなんともうらやましいもの。体育祭、文化祭、修学旅行などリアルに再現された高校3年間の数々のイベントが男をあげる場だ。開発自ら、あの『スナッチャー』以上と豪語するグラフィックに注目したい。

ヒロイン♡藤崎詩織



身長：158cm　体重：秘密
3サイズ：B84　W58　H86



↑3年間の恋愛シミュレーションのはじまりだ

MD レベル・アサルト

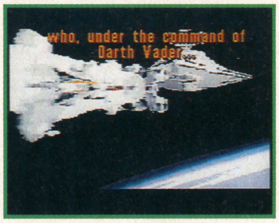
■ビクターエンタテインメント■来春発売予定■¥8800

- STG
- 1P専用
- コンティニュー
- CD-ROM

映画「スターウォーズ」シリーズをモチーフにした、とにかくカッコイイシューティングゲームがメガCDで登場するぞ。もちろんルーカスアーツ社の手によるオリジナルゲームだ。

メガCDの機能をフルに生かして映画の映像や音声を取り込んだ幕間のデモンストレーションもさることながら、ゲーム中のグラフィックもかなり気合いが入っていて迫力満点。

ゲームは3Dシューティングで、自機後方からの視点と、コクピット視点の2種類。初心者用練習モードまでついてたりする。ファンならずとも注目!



→映画のシーンがしっかり再現。今見てもかっこいいよね



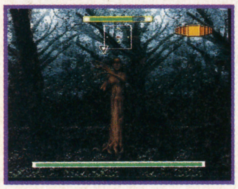
←障害物を避けて敵を追え!これでも開発中の画面なのだ

SFC ワンダラスマジック

■アスキー■12月発売予定■¥9800(予)

- RPG
- 1P専用
- バックアップ
- カートリッジ

イーリアスという架空の大陸を舞台に、魔法使いの娘フィーリスが大魔術師イヴァスの復活を食い止める……というのがストーリーだが、まずはその美しいグラフィックに目を見張らされる。既存のRPGとは違い、いわゆるヴァーチャルな感覚を前面に押し出した仕上がりで、斜め上からパーティを見下ろす視点も他ではそう多くはみられないタイプのものだ。マジックポイント制ではない呪文システムや文章を一切省いたAI戦闘モードなど、斬新な試みが盛り込まれた作品だ。


←取りこみ画像と見まごうばかりの3D画面。モニターに吸いこまれそうな感じがして非常に仮想現実体験的なのだ



→俯瞰の視点でみると空間が広く捉えられる。ということがきちんと認識された絵だ

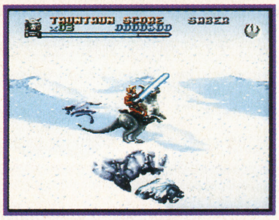
SFC スーパー・スター・ウォーズ 帝国の逆襲

■ビクターエンタテインメント■12月17日発売予定■¥9800

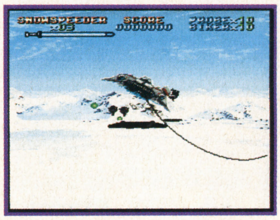
- ACG
- 1P専用
- パスワード・コンティニュー
- カートリッジ

昨年末に販売された『スーパー・スター・ウォーズ』の続編が早くも登場するぞ。前作で注目されていた美しいグラフィックにはさらに磨きがかかり、あの高い難易度もそのまま継承している。ただし、難易度の面についてはパスワードがついた分、幾分楽になっただろうか。

ゲームは前作同様、横スクロールのアクション面と、スピード感溢れる3D面で構成されていて、これが「スター・ウォーズ」の世界観を実に上手く再現しており、ファンにはたまらないつくりの作品に仕上がっている。



→吹雪の中、トーン・トーンに跨るルークの姿は、まさに映画の冒頭そのもの



←迫力の3D面ではワイヤーを出して、スノー・ウォーカーを転ばせろ!

SFC アルカエスト

■スクウェア■12月発売予定■¥8800(予)

●ACG ●1P専用 ●パスワード・コンティニュー ●カートリッジ

スクウェアから発売予定の『アルカエスト』は、画面写真を見る限りではアクションRPGに見えるが、実はジャンプ&ダッシュの爽快さがウリのアクションゲームなのだ。

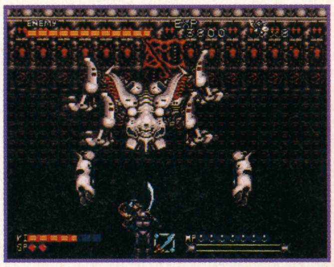
「魔界神アルカエスト」の復活を阻止すべく、守護神ガーディアンが宿るという4本の「ガーディアンブレード」を捜し旅する「アレン」が主人公。ゲームの核となる敵との激しいバトルでは、剣を使った主人公キャラの攻撃と、途中で出会う仲間達の魔法などの特殊攻撃を駆使して戦うことになる。巨大なボスキャラとの熱いバトルが魅力だぞ。



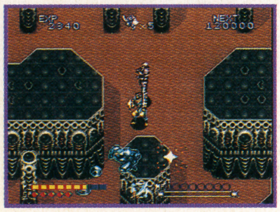
↑アクションゲームとはいえ、まるでRPGの様にストーリーは展開していく



↑各ガーディアンブレードには、力をためることによって繰り出せる必殺技がある



↑迫力のグラフィックで登場するボスキャラ達



←剣に宿る守護神ガーディアンはMPとひきかえに召喚することができる

SFC ダークキングダム

■日本テレネット■'94年3月下旬発売予定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

悪の手先が主人公、という意欲的なコンセプトのRPGがコレだ。ただの小悪党ならばユーザーが嫌になるところだが、魔法実験で滅ぼされた一族の仇を捜すために魔王軍に入隊したという設定で、しかも限りなく人間に近い姿形をしているので、ちゃんと感情移入できるようになっているぞ。

小シナリオ制のこのゲームでは、任務をこなすごとに階級が上がっていく。そして事件の真相に近づいていくなかで人間の勇者とライバル関係になったりして、波乱にとんだストーリー展開がプレイヤーを待っているのだ。



↑心の中で思っていることを表示する「サイコロジーウインドー」



←右方向にふれるメーターの任意の地点でボタンを押すと攻撃にボーナスが加算される



↑言葉づかいが乱暴。現実ではこれで普通だが



↑ダンジョンや塔以外ではエンカウント戦闘がないのだ。闘技場で経験値を稼げ

SFC コットン100%

■データム・ポリスター■'94年2月下旬発売予定■¥9300

●STG ●1P専用 ●コンティニュー ●カートリッジ

アーケードで人気が高かった『コットン』の続編がSFCで登場だ。

「ひぇー」や「いっくぽーん」などの名文句はもちろんのこと、声優にはアーケード版と同じ「由口貴恵」さんを起用する程の力の入れよう。

しかも、単なる移植作ではなくオリジナル・ストーリーなので各ステージの中ボス・大ボスも新キャラクターになって登場するのだ。対するコットンは使える魔法攻撃が4種類から6種類に増えたのを初め、好評の「妖精オプション」や「妖精飛ばし」も健在。初回特典でミニCDもついての販売だ。



↑コットンの6種類の魔法攻撃の中の「火竜」。ボス敵にはこれがきくのだ



←ステージクリアの後のボーナスゲーム。落ちてくる寿印を取りまくろう

SFC イデアの日

■ショウエイシステム■'94年1月発売予定■¥9700

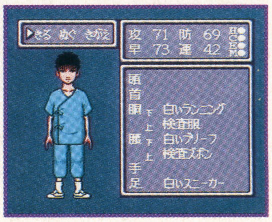
●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

コージ苑などで知られる漫画家、「相原コージ」氏がゲームデザイン・シナリオ・キャラクターデザインを手がけた新感覚のRPGが登場するぞ。

『イデアの日』は、現代が舞台のRPG。超能力を持つ主人公カメキチを始め、相撲とりやドロボウや霊能力者などの特徴ある仲間が登場する。さらにタヌキやハリネズミなどのペットも仲間になって一緒に戦ってくれるのだ。また現代だけにヘリやトラックなどの乗り物も多数登場。剣と魔法の世界にとらわれない新しい現代RPGだ。



←戦闘シーンでは状況によりキャラの表情がコロコロと変わっていくぞ。敵キャラも見ての通り変な奴が多いのだ



↑着替えは、いわゆる装備にあたる。プレイヤーのセンスが問われる

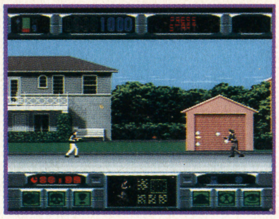
SFC バーチャルウォーズ

■ココナッツジャパン■'94年2月上旬発売予定■¥11000

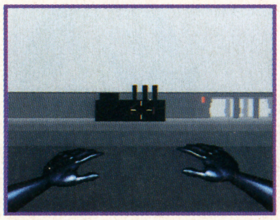
●ACG ●2P同時可 ●コンティニュー ●カートリッジ

映画『バーチャルウォーズ』といえば、あのサイバーバトルシーンに多用されたCGを記憶している方も多いと思う。

同タイトルのこのゲーム、横スクロールのリアリティーゾーン、3D画面のバーチャルゾーンやIQテストなど様々なステージを、必要に応じて行ったり来たりするゲーム進行になっている。アクションシューティングから思考タイプと、頭の切り替えが要求される為、なかなかひと筋縄ではクリアできないぞ。意外性に富んだゲーム展開に驚かされる作品だ。



↑リアリティーゾーン。ここでは通常のアクションシューティングかのように見えるが



←バーチャルゾーン。スクロールが速く慣性もついているため、かなり迫力がある

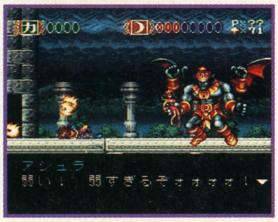
SFC 迦楼羅王(カルラオウ)

●ACG ●1P専用 ●パスワード ●カートリッジ

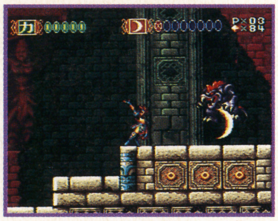
■EPIC・ソニーレコード■来春発売予定■¥8900(予)

『迦楼羅王』は、伝説の魔神アシュラに立ち向かう魔神の血を引く青年、迦楼羅の戦いを描いた横スクロールアクションゲームだ。復活したアシュラは魔族の王ラバーナの封印を解き、地上に恐怖と戦いの日々をもたらそうとしている。それを阻止するのがプレイヤーの目的だ。

基本操作はジャンプと攻撃というシンプルなもの。だが、ステージをクリアしていくにつれ様々な必殺技を修得していき、攻撃のバリエーションが広がるぞ。簡単な操作で多彩なアクションが楽しめる作品だ。



↑アシュラにあっけなくやられてしまう主人公。修行をつんで強くなろう



↑必殺技は一定量の気力を消費して使用する。8種類の必殺技を修得しよう

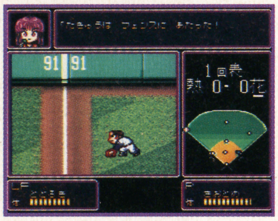
SFC ダウンタウン熱血べーすぼーる物語

●SPG ●2P対戦可 ●バックアップ ●カートリッジ

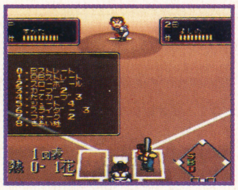
■テクノスジャパン■12月発売予定■¥9600(予)

くにお君でおなじみのダウンタウンシリーズの流れをくむ野球ゲームがこの『ダウンタウン熱血べーすぼーる物語』なのだ。

熱血ストーリーでゲームが展開するストーリーモードでは、熱血高校を熱血野球大会で優勝させるのが目的だ。熱血野球大会では、過激なプレイが認められていたり、ヤジや気合入れが行なえるなどのオリジナルルールを採用。また選手によっては必殺技を持つキャラもいて、格闘要素が随所に盛りこまれた野球ゲームなのだ。



↑打球を打ったりすると画面が切り替わって状況をアナウンサーが実況してくれる



↑セレクト画面で使用する必殺技を選ぼう。ただし、気力がないと必殺技は使えないぞ。ここぞという時に使おう

SFC ZIG ZAG CAT ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ

●ACG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

■DEN'Z■'94年2月発売予定■価格未定

ダチョウ倶楽部が制作に関わったという(彼らはゲーム中にもキャラクターとして登場する)、DEN'Zレーベルの第1弾。ブロック崩しにタテ方向のスクロールをプラスしたアクションゲームの登場だ。

ストーリー性も加味されている本作品は、謎解きのカギを得るために宿屋で人々と会話するなど、少々RPGがかった部分もある。全8ステージ(5ステージ+3タイプの展開マップ)の合間には、パチンコや射的を模したボーナスステージが織りこまれていて飽きのこないつくりになっている。



↑右上の方にある3つつながったものが弾。LRボタンで弾道をカーブさせることも可



↑アイテムを購入するなどRPGのような雰囲気も。店員はダチョウ倶楽部の面々だ

SFC モンスターメーカー3 〜光の魔術士〜

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

■ソフエル■12月24日発売予定■¥9800

以前からGBやFCで人気の高かった『モンスターメーカー』が、グレードアップしてSFCで発売される。

今回のストーリーは全5章にわかれており、各章ごとの主人公を操作して物語を進めていかなければならない。1〜4章までは様々な角度で交差しており章が進むにつれ、奥深いストーリーが展開していく。そして第5章では、集まった4人の光の戦士で巨大な闇に戦いを挑まなければならない。

GBやFC版と同スタッフ陣で作り上げたこともあり、従来どうりの安心して遊べる作品に仕上がっている。



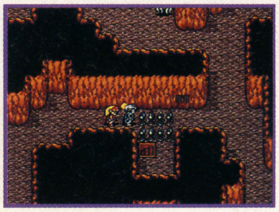
↑第5章でパーティーを組む4人の光の戦士達。それぞれが1〜4章での各章の主人公を務める



↑サイドビュータイプの戦闘シーン。モンスターと会話すると仲間になることもある



↑物語のオープニングには白き竜を操る少女が…



↑ダンジョンの中は仕掛けがいっぱい。スイッチやアイテム探しが楽しいぞ

SFC ファースト・クイーン 〜オルニック戦記〜

●S-RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

■カルチャーブレーン■'94年2月発売予定■¥9800(予)

カルチャーブレーンより、最大256人まで仲間がふやせる型破りなRPGの登場だ。正統派ファンタジー路線を走るこのゲーム、1パーティー内最高16人まで増やせるのだ。そしてそのパーティーをこれまた最大16パーティーまでふやせる。これで16×16で、つまり256人という訳だ。

更に驚くべきことに、その各キャラに個別の名前と細かなパラメーターが存在する。戦闘では最大16人の味方キャラが敵とのバトルを繰り広げるのだ。成長してレベルが上がると、クラスチェンジの楽しみも待っているぞ。



↑物語が進むにつれて増えてゆく仲間達。各キャラに名前・レベル・ステータスが存在する



↑バトルはチビキャラ同志とは限らない。イベントでこんなデカキャラも出てくる



↑全体マップでは町・砦・ダンジョン等が見られる



↑敵・味方、入り乱れてのゴチャキャラウォーズ。味方のステータスには注意しよう

SFC ロックンロールレーシング

■ナムコ■'94年1月3日発売予定■¥7900

●RCG
●2P対戦可
●パスワード
●カートリッジ

2833年に、地球人類は惑星ボグマイヤーの知的生命体に対し、ファースト・コンタクトに成功した。その星の連中は地球のカーレースと70年代ロックを異常に気に入って、それらを融合させて宇宙で一番人気のスポーツを編みだした。それがこの『ロックンロールレーシング』。

4台の車が激突し合いながらスピードを競う、地雷あり、ミサイルあり、何でもありのバトルカーレーシングゲームの登場だ。レース中に流れるＢＧＭは往年のロック、これがメタメタにロック臭くってよいのだ。



←上下分割の対戦画面。ミサイルを発射したものの大スカ。高さはちゃんと計算すべし



←うーむ。キャラクターの顔が濃いが実は海外ゲー。ナレーションも英語なのよ

SFC パチンコ・ウォーズ2

■ココナッツジャパン■12月中旬発売予定■¥9800

●ETC
●1P専用
●パスワード
●カートリッジ

パチンコゲームの老舗、ココナッツジャパンから、かなり現実に近いパチンコゲームが発売される。

いままでのパチンコゲームでは、すぐにフィーバーしすぎて現実味に欠け、やや物足りなさを感じていた人には朗報だ。

今回の『パチンコ・ウォーズ２』では、現市場で人気の高い液晶デジパチをシミュレートしている上、ラッキーナンバー制の導入や連チャンなど、現実にあるシステムができた。それと何よりも簡単にフィーバーしなくなったところが本物ソックリでのめり込む。



←全８店のパチンコ店を行き来して、事件を解決していくというストーリーもある



←それにしても、家にいながら「フィーバー・パワフル」が遊べるとは……♡

SFC T2 ザ・アーケードゲーム

■アクレイムジャパン■'94年1月下旬発売予定■¥8900(予)

●STG
●2P同時可
●コンティニュー
●カートリッジ

映画「ターミネーター２」に登場したシチュエーションを舞台にとってヒットした、アーケードのガンシューティングゲームをＳＦＣに完全移植。

画面を見てもらえば分かるようにグラフィックはかなり描き込まれ、荒廃した近未来の世界が映画さながらに再現されている。

とにかく、群がる敵を撃って撃って撃ちまくる単純明快ながら快感十分のこのゲーム。普通のコントローラーでも遊べるけど、スーパースコープを使った方が100倍面白いぞ（当社比）。



←いきなり目の前に現れるシュワちゃんに似てなくもないターミネーター



←アイテムで体力回復やパワーアップ。ちなみに手前にいる味方も撃てる。だからといって無理して撃つこともない

SFC サッカーキッド

■やのまん■12月28日発売予定■¥8800

●ACG
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

世間のサッカーブームを反映してか、ついにサッカー少年が主人公の横スクロールアクションゲームが、やのまんから発売される。

エイリアンに盗まれ世界各国に散らばってしまったワールドカップの破片を集め、連れ去られたサッカー選手達を助け出すのがこのゲームの目的。

主人公の武器となるのは大好きなサッカーボールだけ。しかしヘディングにリフティング、慣れてくるとオーバーヘッドキックだってこなせるのだ。ただし、かなりのテクが必要だけどね。



←サッカーキッドにとって、ボールは友達。１に練習！ ２に練習なのだ。テクニックを磨く以外に道は開けないぞ



←各ステージの最後には、ボスキャラが待ち受けている。パターンを読んで攻略しよう

PC プリンセス・ミネルバ

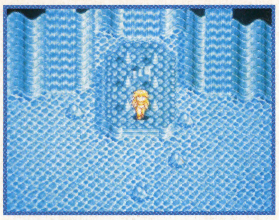
■リバーヒルソフト■発売日未定■価格未定

●RPG
●1P専用
●バックアップメモリ
●SCD-ROM

わがままなミネルバ姫と８人の親衛隊が繰り広げる、コミカルかつ波瀾万丈、そして痛快無比の冒険物語。

なにしろキャラクターは９人とも女の子。しかも一筋縄ではいかない個性派ぞろいとくるものだから、かまびすしいというか華やかというか、とにかく退屈とは無縁の旅が待っているのだ。

そう、このゲーム最大の魅力は、なんといっても元気でキュートな女の子たち。ちなみに、キャラクター原案は漫画家の「竹邑真字」氏が担当している。ファンタジー世界を舞台にストーリーも本格的な仕上がりになりそうだ。



←ミネルバ姫が親衛隊を率い、謎の魔術師を探索する旅へ出るのがストーリーの発端



←親衛隊といっても元賞金稼ぎや学者、酒場女に僧侶……はっきり言って寄せ集め

PC 爆笑 吉本新喜劇 今日はこのぐらいにしといたる！

■ハドソン■'94年1月3日発売予定■¥6800(予)

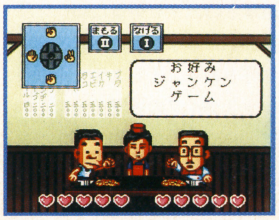
●ACG
●1P専用
●コンティニュー
●SCD-ROM

ハドソンが正月早々からハチャメチャでドタバタなギャグアクションゲームを発売する。主人公はなんとあの「間　寛平」氏。そう、あの「血ぃ吸うたろかー。」の寛平ちゃんだ。

横スクロールのアクションステージがメインのゲームの中には、吉本の芸人さんが総勢22名も登場して、コテコテの大阪ギャグをかましてくれる。尚、笑えるサブゲームも多く納められていて、こちらもなかなかいい味を出している。ＣＤ－ＲＯＭということで肉声でギャグを聞けるのが妙にミスマッチしていて笑わされる。



←寛平ちゃんが無敵になった状態。手に持ったステッキで敵を飛ばしながら突進する



←サブゲームは数多く用意されている。ここでは「チャーリー浜」との真剣勝負だ！

PC ブランディッシュ

●A・RPG ●1P専用 ●メモリーベース対応 ●SCD－ROM

■NECホームエレクトロニクス■来春発売予定■価格未定

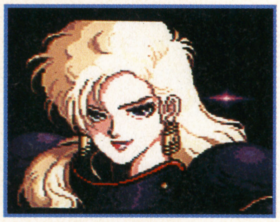
パソコンでヒットしたアクションRPG『ブランディッシュ』が、他のコンシューマー機に先駆けてPCエンジンで登場するぞ。

物語の主人公は賞金稼ぎのアレス。金脈が眠るという「大穴」に向かった彼は、そこで出会った女魔導士ドーラに師匠の仇として闘いを挑まれる。そして彼女の放った火球が引き起こした地盤の崩壊に巻き込まれて、地下深くに眠る古代都市へと落とされてしまう。

ゲームの目的は、この地下古代都市からの脱出。モンスターを蹴散らし、都市の謎を解きつつ出口を目指そう。



←トップビューのダンジョン探索型RPG。いたる所にある石板にはヒントが



→当然のことながらアレスより知名度の高いドーラ。だから主役じゃないんだってば

PC スーパーリアル麻雀PIV カスタム

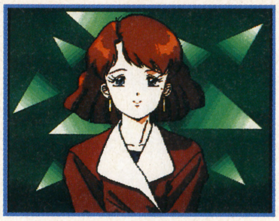
●ETC ●1P専用 ●バックアップメモリ ●SCD－ROM

■ナグサット■年末発売予定■¥9800

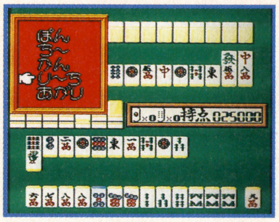
ナグサットからリリースされる本作はCD－ROMの大容量を生かし、あのビジュアルこのビジュアルが、完全収録されているのが売り。と、ここは何よりも力を込めてプッシュしたいポイントだ。

愛奈、悠、香織のアニメーションが家庭にいながら、じっくりと堪能できる日がきたわけだ。

2段階の難易度設定にナグサットの開発との対戦モードも加えられた対局は、スピードや打ちすじの面でも文句なしの仕上がり。マル秘ゲストキャラの登場もあるとかないとか。



→長女、香織は十九才の女子大生。2人の妹の母親代わりのしっかりした性格の持ち主



←何よりも核である麻雀をしっかり作った。インチキもなしよ、とは広報氏の弁

PC ぷよぷよCD

●PZG ●2P対戦可 ●コンティニュー ●SCD－ROM

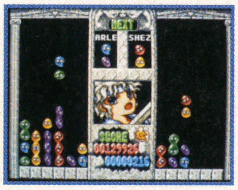
■NECアベニュー■発売日未定■価格未定

大ヒットのパズルゲームがついにPCエンジンでも登場。なんとあの『ぷよぷよ』がSCD－ROMで発売だ。

ゲームのルールは他機種版と同様。同じ色のぷよを4個以上つなげて消そう。連鎖を作って消すと相手側にお邪魔ぷよが送られるのだ。1人プレイでは16人の個性的なキャラと対戦していく。PC版ではCD－ROMということで主人公アルルを始め敵キャラもしゃべりまくるぞ。また2P対戦では、他機種版と違い好きなキャラを選んでプレイすることも可能になっている。



→PC版は何といってもしゃべりまくるのが特徴。アルルの声は「三石琴乃」さん



←昨年のMD版以来、SFC版、そしてこのPC版と移植されてきた人気物の『ぷよぷよ』。とにかく対戦が燃えるのだ

PC フラッシュハイダース

●ACG ●2P対戦可 ●バックアップメモリ ●SCD－ROM

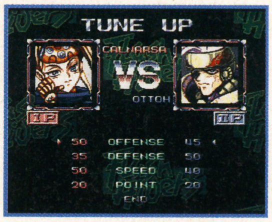
■ライトスタッフ■12月19日発売■¥7800

アーケードで人気の格闘ACGが次々移植される中で、ライトスタッフから発売する『フラッシュハイダース』はまさにPCエンジンのために作られた完全オリジナルの格闘ACGなのだ。

用意されているキャラクターは魔術師系のメイジア、獣人族ウォレス、機械化人ボランゾの3種族、9人。それぞれの種族ごとの特徴ある攻撃を上手く使いこなそう。アクション部分は、滑らかなキャラの動きや技のキャンセルなど、しっかりと練られていて、対戦プレイに夢中になること間違い無し。



←レバーを素早く2回入力することで前後にダッシュすることもできる。上手く相手との間合いをはかって戦おう



→対戦の前にはキャラの各能力を自由に振り分けることができる

MD ダンジョン・マスターII スカルキープ

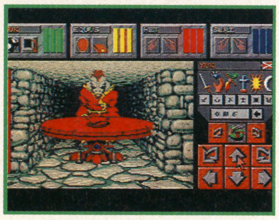
●RPG ●1P専用 ●バックアップメモリ ●CD－ROM

■ビクターエンタテインメント■'94年3月発売予定■¥8800

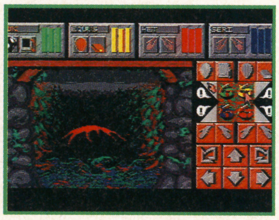
あの、極限緊張リアルタイム3DRPG『ダンジョンマスター』最新作！「新シリーズ第1弾」とうたった今作は、なんと世界に先駆け日本先行発売(一番早いのは12月発売予定のPC－9801・FMタウンズ版)。このメガCD版も、オリジナル開発元のFTL社がみずから移植制作にあたっている。

内容は、基本的にSFCで発売されていた前作を継承しつつ、野外の探索や店での買い物、AIを持つ敵キャラなど新しい要素を増やしているぞ。

勇気があるなら、もう一度あの極限の世界に足を踏み入れてみる……？



←店ではコインで買い物。この親父を怒らせると恐いぞ



→スカルキープ城の門から外を伺う。嵐の中にモンスター

MD FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

●RCG ●1P専用 ●未定 ●CD－ROM

■セガ■来春発売予定■¥7800(予)

「F1」のフジテレビと「ゲーム」のセガが手を組んでリアルな映像の本格派F1ゲームを発売するぞ。

フジテレビの持つ豊富な映像資料や各種データが活かされた本作品はリアリティという点で他を寄せつけない。ドライバーの視点から描かれたゲーム画面は秒間12コマ、最大61色とセガの技術力が発揮されたものだ。ゲームモードは実際のGPと同じ進行のGPモードと、'93年のF1GPで起こった出来事が再現される'93年モードの2つが楽しめる。今後も両者は共同開発を進めていくので注目したい。



→三次元計算により観客や看板などのオブジェクトも忠実に再現されている



←フジテレビの豊富な映像資料はゲーム中に登場。見覚えのあるシーンが登場するかも

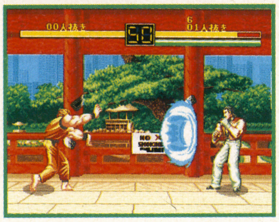
MD 龍虎の拳

■セガ■'94年1月発売予定■¥8800(予)

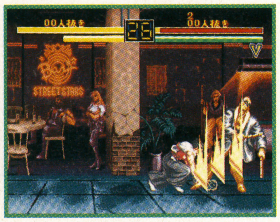
●ACG
●2P対戦可
●コンティニュー
●カートリッジ

ＮＥＯ・ＧＥＯの対戦型格闘アクション『龍虎の拳』が、ＳＦＣ、ＰＣに続きＭＤでの発売が決定した。

ＭＤ版の大きな特徴は、ＮＥＯ・ＧＥＯ版で指摘されていた対戦時におけるキャラクター間のバランスなどを変更し、より対戦プレイでの面白さを重視した点。たとえば、技数の少なかったキャラクターには新技を追加したり、現在の格闘ＡＧＣのように技のキャンセルなども可能になっている。また、ＶＳモードではスタート時からＭｒ．ビッグとＭｒ．カラテをふくめた10人の中から選択可能なのだ。



↑リョウの必殺技『覇王翔拳』。巨大な気の弾が相手に襲いかかる



↑NEO・GEOでは技が1つしかなかった藤堂にも新たな技が追加された!?

MD フラッシュバック

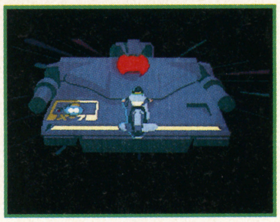
■サンソフト■12月下旬発売予定■¥8000(予)

●ACG
●1P専用
●パスワード・コンティニュー
●カートリッジ

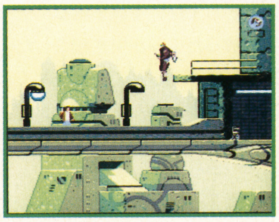
『フラッシュバック』はポリゴン技術をふんだんに使った、アドベンチャー色の強い謎解きアクションゲーム。

ポリゴンで描かれた主人公のアニメーションは極めてなめらかで、物にぶつかって転ぶ姿や、銃を手にしている時のガンさばき等では、まさに人間そのものの動きを魅せてくれる。

また、キャラクターの動き以外でもアクションの要所要所で入るシネスコサイズのデモシーンで、ポリゴンのアニメーションが使用されていて、物語のＳＦハードボイルドな雰囲気をよりいっそう盛り上げてくれるぞ。



↑オープニングではポリゴンを使った、迫力のカーチェイスが見られる



↑ステージが先へ進む程に、手強い敵と謎が主人公の前に立ちはだかる

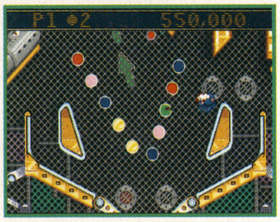
MD ソニック・スピンボール

■セガ■12月10日発売予定■¥6800(予)

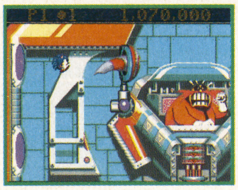
●ETC
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

セガの看板キャラクター、ソニックが今度はピンボールゲームで大活躍するぞ！　またしても悪の科学者ドクターエッグマンが他の惑星を侵略したいという情報を聞いたソニックは惑星を解放すべく、ピンボール防衛システムで守られた要塞へと旅立つのだ。

ゲームは今までのシリーズで登場したピンボールステージを発展させたもの。左右のフリッパーを用いてソニックを操作しよう。全部で４つのレベルが用意されており、各レベルの最後にはボスが待ち構えているぞ。



↑フリッパーを上手く操作して、ソニックを弾けばベストスコアも夢じゃない！



↑いつもよりちょっと大きめのドクターエッグマンも登場。いつもの様にかる～くやっつけてあげましょう

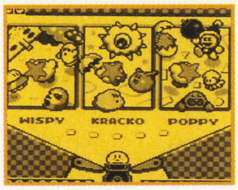
GB カービィのピンボール

■任天堂■11月27日発売予定■¥2900※

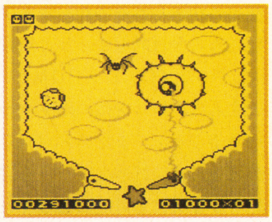
●ETC
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

『星のカービィ』のカワイイキャラ達が、今度はピンボールマシンに舞台を移しての登場だ。

カービィ自身がボールとなって大活躍するこのゲーム、３種類の台（ピンボールランド）を行き来しながらハイスコアを目指すのが目的。尚、バックアップ機能付きなので、ハイスコアは勿論のこと、プレイ中の台や、ボールの位置とスピードまでセーブすることが可能となった。これにより友達同志でのハイスコアの競い合いがよりいっそう熱くなることは間違いないぞ。



↑3つのピンボールランドから、どれか1つを選択してゲームスタート。ベスト4までに入ってランキングに名を残そう



↑ボス敵クラッコとの対決。ビームに当たると、しばらくフリッパーが動かなくなる

GB それゆけ！スピーディー・ゴンザレス

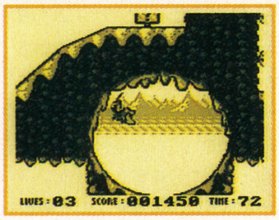
■サンソフト■12月上旬発売予定■¥3900(予)

●アクション
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

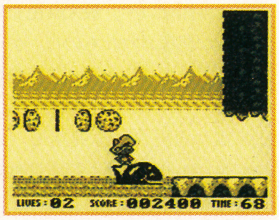
サンソフトの「ルーニーテューンズ」シリーズ最新作！　今回の主人公は、〝風切るネズミ〟スピーディー・ゴンザレス。メキシコNo.1の駿足を誇るという彼は、1953年に初登場し、1955年にはアカデミー賞もさらったらしい（知らなかったでしょ）。

天敵のシルベスターとダフィー・ダックを機知とスピードで引っかき回す大冒険が、今回もちゃんとゲームの中に再現されているぞ。

ゴンザレス一流のハイスピードとハイジャンプを駆使して仕掛け満載の多彩なステージを駆け抜けろ！



↑ゴンザレスの行くところ仕掛けがいっぱい。勢いをつけて一気にループを駆け上がれ



↑旅を手助けしてくれる仲間もいるぞ。気安く乗せてくれるクジラもお友達なのだ

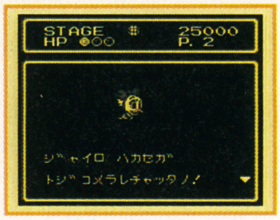
GB ダックテイルズ2

■カプコン■12月３日発売予定■¥3500※

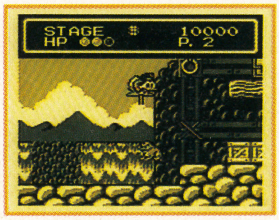
●ACG
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

可愛いらしいディズニーキャラクターが活躍するのが、この『ダックテイルズ２』だ。財宝の地図を頼りに世界の秘宝を求めて世界各地を探検するぞ。

主人公スクルージの様々なアクションの中で基本となるのがホッピングジャンプとゴルフスイング。ホッピングジャンプでは相手を上から踏みつけることができ、ゴルフスイングは岩や宝箱をこわせるぞ。ステッキを使ったこれらのアクションを駆使して秘宝を手に入れるのだ。５つのステージのどこからでも挑戦できる親切設計でテンポの良いアクションが楽しめるぞ。



↑ステージのあちこちにいる仲間は、主人公のために情報を教えてくれるぞ



↑ホッピングジャンプで邪魔なカエルも楽々クリアー！宝箱や障害物も壊せるぞ

新作ソフトスケジュール表

SUPER FAMICOM

発売日	タイトル
11月5日	◆アクタリオン／テクモ／¥8900
	◆ファイナル・ノックアウト／パック・イン・ビデオ／¥8800
12日	◆スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇／日本物産／未定
	◆スーパーUNO／トミー／¥8500
	◆鈴木亜久里監修　ファイナルストレッチ／ロジーク／¥9800
	◆フォーチュン・クエスト／ザムス／¥9800
	◆若貴大相撲〜夢の兄弟対決／イマジニア／¥9800
	◆ソルスティスII／EPICソニー／¥9500
15日	◆モータルコンバット〜神拳降臨伝説／アクレイムジャパン／¥9800
19日	◆遊人　雀獣学園／バリエ／¥8900
	◆バトルマスター〜究極の戦士たち／東芝EMI／¥9800
23日	◆リディック・ボウ　ボクシング／マイクロネット／¥8400
26日	◆テクモスーパーボウル／テクモ／¥9800
	◆鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング〜真拳闘王伝説／ソフエル／¥8900
	◆スーパーH.Q.〜クリミナルチェイサー／タイトー／¥8900（予価）
	◆武田修宏のスーパーカップサッカー／ジャレコ／¥9500
	◆アラジン／カプコン／¥9000
	◆F-15スーパーストライクイーグル／アスミック／¥9600（予価）
	◆アクセル・ブリッド／トミー／¥9800
	◆実戦パチスロ必勝法（マウス対応）／サミー／¥9500
	◆アルディライトフット／アスキー／¥9800
	◆餓狼伝説2〜新たなる戦い／タカラ／¥9980
27日	◆ガイア幻想紀／エニックス／¥9800
中旬	◆喜国雅彦の雀闘士　銅鑼王II（仮称）／パウ／未定
	◆パチスロラブストーリー／ココナッツジャパン／¥9800
下旬	◆モンスターメーカー3〜光の魔術士／ソフエル／¥9800
	◆ダイナミックスタジアム／サミー／¥8500
	◆美神伝説Zoku／マジファクト／¥9800
	◆ABC'S MONDAY NIGHT FOOTBALL／データイースト／¥9000
	◆餓狼伝説2〜新たなる闘い／タカラ／¥9980
予定	◆イースIV〜マスク　オブ　ザ　サン／トンキンハウス／¥9800
	◆夢幻の如く／インテック／¥9800
	◆ソウル&ソード／ザムス／¥9800（予価）
	◆アレサ／やのまん／¥9800（予価）
	◆ファーストクイーン／カルチャーブレーン／未定
	◆仮面ライダー〜恐怖／復活のショッカー軍団／バンダイ／¥9800（予価）
12月3日	◆NBAプロバスケットボール'94ブルズVSサンズ／E.A.ビクター／¥9800
	◆T.M.N.T.〜ミュータントウォーリアーズ／コナミ／¥9800
	◆スーパー麻雀2　〜本格4人打ち！／アイマックス／¥8800
	◆スーパー究極ハリキリスタジアム／タイトー／¥9500（予価）
9日	◆信長の野望〜覇王伝／光栄／¥12800
10日	◆ブロック／アクティビジョン／¥8900
	◆ロマンシング・サガ2／スクウェア／¥9900
	◆競馬エイト／ミサワエンターテインメント／¥9800
	◆リトル・マジック／アルトロン／¥8900
	◆決戦！ドカポン王国（ランド）IV〜伝説の勇者たち／アスミック／¥8900
	◆クールスポット／ヴァージンゲーム／¥8900
14日	◆ファイアーエムブレム紋章の謎／任天堂／¥9800※
17日	◆エスパークス／トミー／¥9500
	◆ドラッキーの草やきう／イマジニアズーム／¥9800
	◆ドラえもん2　のび太のトイズランド大冒険／エポック社／¥8000
	◆ロックマンX／カプコン／¥9500
	◆ホーリーストライカー／ヘクト／¥8800
	◆ラッシング・ビート修羅／ジャレコ／¥9700
18日	◆ドラゴンクエストI・II／エニックス／¥9600
22日	◆エースをねらえ！／日本テレネット／¥9400
	◆幽☆遊☆白書／ナムコ／¥9600
	◆トップレーサー2／ケムコ／¥8500
	◆BING BING！　BINGO／ケイエスエス／¥8900
	◆大航海時代II／光栄／¥11800
	◆超ゴジラ／東宝／¥9800
	◆がんばれゴエモン2〜奇天烈将軍マッギネス／コナミ／¥9800
24日	◆NFLプロフットボール'94／E.A.ビクター／¥9800
	◆モンスターメーカー3〜光の魔術士／ソフエル／¥9800
	◆新・桃太郎伝説／ハドソン／¥9800（予価）
初旬	◆白熱プロ野球'94　ガンバリーグ3／EPICソニー／¥8900
上旬	◆トップレーサー2／ケムコ／¥8500
	◆ヒューマングランプリ2／ヒューマン／¥9500
中旬	◆バトルガールズ／パウ／未定
	◆パチンコウォーズ2／ココナッツジャパン／¥9800
	◆スーパーファイヤープロレスリング3／ヒューマン／¥9700
	◆北斗の拳7／東映動画／¥9700
下旬	◆RAILROAD TYCOON／アイ・ジー・エス／¥8900
	◆全日本プロレス'（ダッシュ）〜世界最強タッグ／メサイヤ／¥9800
予定	◆美少女戦士セーラームーンR／バンダイ／¥9800（予価）
	◆ドラゴンボールZ　超武闘伝2／バンダイ／¥9800（予価）
	◆テトリス武闘（バトル）外伝／BPS／¥8000
	◆スーパー・スターウォーズ　帝国の逆襲／ビクターエンタテインメント／¥8800（予価）
	◆エアロ・ザ・アクロバット／サンソフト／¥8900
	◆フラッシュバック／サンソフト／¥9600
	◆お茶の間伝説／アイ・ジー・エス／¥8900
	◆スーパー人生ゲーム／タカラ／¥9800
	◆ダウンタウン熱血べーすぼーる物語野球で勝負だ！くにおくん／テクノスジャパン／¥9600（予価）
	◆R-TYPEIII／アイレム／¥9800（予価）
	◆けろけろけろっぴの冒険日記／キャラクターソフト／¥6980（予価）
	◆アルカエスト／スクウェア／¥8800
	◆ガイアセイバー〜ヒーロー最大の作戦／バンプレスト／¥9800（予価）
	◆サッカーキッド／やのまん／¥8800（予価）
	◆すーぱーぷよぷよ／バンプレスト／¥8200（予価）
	◆剣勇伝説YAIBA／バンプレスト／¥9800（予価）
	◆がんばれ大工の源さん／アイレム／¥8900（予価）
	◆キング・オブ・モンスターズ2／タカラ／¥9800
	◆オリビアのミステリー／アルトロン／未定

発売日	タイトル
	◆スーパー本命GI制覇／日本物産／¥9800
	◆へべれけのぽぷーん／サンソフト／¥8200
	◆ぎゅわんぶらあ自己中心派2〜ドラポンクエスト／パック・イン・ビデオ／未定
	◆ワンダラスマジック／アスキー／¥9800（予価）
1994 1月3日	◆ロックンロールレーシング／ナムコ／¥7900
	◆777ファイター／バップ／¥9500
7日	◆ワールドクラスラグビー2 国内激闘編'93／ミサワエンターテインメント／¥8900
	◆ツインビー〜レインボーベルアドベンチャー／コナミ／¥9000
8日	◆スーパーピンボール〜ビハインド　ザ　マスク／メルダック／¥9800
14日	◆スーパーヅガン〜ハコテン城からの招待状／E.A.ビクター／¥9800
21日	◆T2　ザ・アーケードゲーム／アクレイムジャパン／¥8900（予価）
28日	◆ザ・ニンジャウォーリアーズ〜アゲイン／タイトー／未定
	◆緋王伝〜魔物達との誓い（マウス対応）／ウルフチーム・日本テレネット／未定
	◆ソードマニアック／東芝EMI／¥8600
29日	◆ブレインロード／エニックス／¥9600
	◆トップマネジメントII／光栄／未定
上旬	◆バトルトード／メサイヤ／¥9800
予定	◆スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版／BPS／未定
	◆イデアの日／ショウエイシステム／¥9700
	◆鋼鉄の騎士2〜砂漠のロンメル軍団／アスミック／¥12800（予価）
	◆レミングス2／サンソフト／¥9800
	◆伊達公子のバーチャルテニス／ビーアイ／¥9000
	◆ストバスヤロウ将／ビーアイ／¥9000
	◆バスタード〜暗黒の破壊神／コブラチーム／¥9800（予価）
	◆鉄腕アトム／ザムス・バンプレスト／¥9000
	◆ロックマンズサッカー／カプコン／¥9500
	◆スーパーリアル麻雀PIV／セタ／¥9800
	◆サイボーグ009／ベック／¥8800（予価）
	◆アイ・オブ・ザ・ビホルダー（マウス対応）／カプコン／¥12800
2月4日	◆伊藤果六段の将棋道場／アスク講談社／¥9600（予価）
	◆宇宙レース　アストロ　ゴーゴー／メルダック／未定
25日	◆ファースト・クイーン／カルチャーブレーン／¥9800
	◆SD飛龍の拳／カルチャーブレーン／¥9800
上旬	◆バーチャルウォーズ／ココナッツジャパン／¥11000
中旬	◆G2ジェノサイド／ケムコ／¥9800（予価）
	◆スーパーホッケー'94／ヨネザワパーティールーム21／¥8900
下旬	◆総合格闘技〜アストラルバウト2／キングレコード／¥9700
	◆チャンピオンリーグサッカー／アクレイムジャパン／¥8900（予価）
	◆斬IIIスピリッツ（マウス対応）／ウルフチーム・日本テレネット／未定
予定	◆すごいへべれけ／サンソフト／未定
	◆戦え原始人3〜主役はやっぱりJOE&MAC／データイースト／未定
	◆タイムスリップ／ビック東海／¥8500
	◆メルヘンアドベンチャー　コットン100%／データムポリスター／¥9300
	◆ZOOLのワンダーアクション夢ツアー／インフォコム／¥8800
	◆ウィーアーバック／アルトロン／未定
	◆あさめしまえにゃんこ／ザムス・バンプレスト／¥8800
	◆ZIG ZAG CAT〜ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ／DEN'Z／未定
	◆サウンドファクトリー〜音楽工房（マウス専用）／任天堂／未定
	◆ダービースタリオンII／アスキー／¥12800（予価）
	◆ザ・グレイトバトル外伝2　祭だワッショイ／バンプレスト／¥9500
	◆デザートファイター〜砂の嵐作戦／セタ／¥9800
	◆リーサルエンフォーサーズ／コナミ／未定
3月中旬	◆NBA JAM／アクレイムジャパン／¥9800（予価）
下旬	◆押忍！空手部／カルチャーブレーン／未定
	◆ダークキングダム／日本テレネット／未定
	◆天使の詩〜白き翼の祈り／日本テレネット／未定
末	◆紫炎　THE BLADE CHASER／ダイナミック／¥9600（予価）
3月予定	◆スーパードラッケン／ケムコ／¥9800（予価）
	◆Jリーグスーパーサッカー（仮称）／ハドソン／未定
	◆エスパークス　異次元からの来訪者／トミー／¥9500
	◆ザ・ラストバトル／テイチク／¥9800（予価）
	◆サンサーラ・ナーガ2／ビクターエンタテインメント／¥9800（予価）
	◆スーパーダブル役萬（仮称）／バップ／未定
	◆バハ1000（仮称）／アクティビジョン／未定
	◆ソニックブラストマン2（仮称）／タイトー／未定
	◆SHADOW RUN／データイースト／未定
	◆アンダーカバーコップス／アイレム／¥9800（予価）
	◆キーパー／データムポリスター／¥7200
	◆NHLプロホッケー'94／E.A.ビクター／¥8900
	◆ナイスDEショット／アスク講談社／未定
	◆MOTHER2〜ギーグの逆襲／任天堂／未定
8月予定	◆アップルシード／ヴィジット／¥9800（予価）
1994春	◆迦楼羅王（カルラオウ）／EPICソニー／未定
	◆飛龍の拳　1・2・3プラスワン／カルチャーブレーン／未定
	◆スーパーウルトラベースボール'94／カルチャーブレーン／未定
	◆サージェントサンダースコンバット（マウス対応）／ヨネザワパーティールーム21／¥9800（予価）
夏	◆スーパーサッカー（仮称）／カルチャーブレーン／未定
	◆シェラザード伝説　黄金の帝国／カルチャーブレーン／未定
発売日未定	◆ランセイバー／ホリ電機／¥8500
	◆YOUNG MERLIN／ヴァージンゲーム／¥9800
	◆Super Ali's Boxing／ヴァージンゲーム／¥9800
	◆ファイティングウォーズ／カルチャーブレーン／未定
	◆カプキロックス／アトラス／¥9800
	◆歌舞伎町リーチ麻雀東風（とんぷう）戦／ポニーキャニオン／未定
	◆トールキンの指輪物語〜第1話／ロジーク／未定
	◆ラプラスの魔／やのまん／¥9800（予価）
	◆アミュージングドリーム／タカラ／未定
	◆スーパー将棋2／アイマックス／未定
	◆ローマ興亡史／マイクロネット／未定
	◆美少女剣士ぽっぷるメイル（仮称）／日本テレネット／¥8800（予価）
	◆中島悟監修スーパーF1ヒーロー2（仮称）／バリエ／未定
	◆ドラゴンクエストVI／エニックス／未定
	◆ウルティマVII／ポニーキャニオン／未定

●※印のある価格は税込み、特に表記のないものはすべて税抜き価格です。

◆マジパラ／T＆Eソフト／未定
◆スーパーハスラー／ポニーキャニオン／未定
◆かまいたちの夜／チュンソフト／未定
◆F1 GRAND PRIX partⅢ／ビデオシステム／未定
◆ウルフェンシュタイン３Ｄ（仮称）／イマジニア／未定
◆SFC原人／ハドソン／未定
◆バトルZEQUE（ゼクウ）伝／アスミック／¥9800（予価）
◆ストリートダンク／日本物産／未定
◆新熱血硬派　くにおたちの挽歌（仮称）／テクノスジャパン／未定
◆南国少年パプワくん／エニックス／未定
◆SDガンダムGX（仮称）／バンダイ／未定
◆Ole／Ole／Jリーグ／エポック社／未定
◆パチ夫くんSPECIAL 2（仮称）／ココナッツジャパン／未定
◆ワールドサッカー2（仮称）／ココナッツジャパン／未定
◆いただきストリート2／エニックス／未定
◆永遠のフィレーナ（仮称）／徳間書店インターメディア／未定
◆魔神転生／アトラス／未定
◆真・女神転生Ⅱ／アトラス／未定
◆横山光輝　三國志2／エンジェル／未定
◆ザ・心理ゲームⅡ／ヴィジット／未定
◆シヴィライゼーション（仮称）／アスミック／未定
◆グランプリジョッキー（仮称）／アスミック／未定
◆ザ　ブルークリスタルロッド／ナムコ／未定
◆ウイニングジョッキー（仮称）／ナムコ／未定
◆スーパーパックランド（仮称）／ナムコ／未定
◆元祖／パチンコ王（仮称）／ココナッツジャパン／未定
◆元祖／パチスロ日本一（仮称）／ココナッツジャパン／未定
◆パワースライド（仮称）／ココナッツジャパン／未定
◆マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
◆ラストショット／サミー／¥9500
◆真・麻雀／コナミ／未定
◆FXトラックス（仮称）／任天堂／未定
◆熱血バレーボール～ニッポン　チャチャチャ／パック・イン・ビデオ／未定
◆やまねこバブジーの大冒険／パック・イン・ビデオ・ポッポ／¥9800

FAMICOM

11月5日 ◆ロックマン6～史上最大の戦い!!～／カプコン／¥7800
12日 ◆時空の翼／ロジーク／¥6500
26日 ◆RPG人生ゲーム／タカラ／¥7800
下旬 ◆少年魔術師インディ／アイ・ジー・エス／¥6900
12月1日 ◆ファミスタ'94／ナムコ／¥3900
◆チップとデールの大作戦2／カプコン／¥5800
17日 ◆桃太郎伝説外伝／ハドソン／¥6800（予価）
◆囲碁指南'94／ヘクト／¥6800
22日 ◆熱血！すとりーとバスケット～がんばれDunk　Heroes／テクノスジャパン／¥6500
中旬 ◆けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！／キャラクターソフト／¥4980（予価）
◆けろけろけろっぴの魔法の国伝説／キャラクターソフト／¥4980（予価）
◆なかよしといっしょ／ユタカ・バンダイ／¥7800（予価）

1994
1月予定 ◆源さんのクイズトライアスロン／アイレム／¥6500（予価）
◆ラブクエスト／徳間書店インターメディア／¥7800

発売日未定
◆マサカリ伝説金太郎アクション編／トンキンハウス／未定
◆ゼルダの伝説1／任天堂／未定
◆スペースオペラ　大いなる神々／ソフトウェア興業／未定
◆インディ・ジョーンズ／ココナッツジャパン／¥7300

PC ENGINE

11月19日 ◆ルイン～神の遺産／ビクターエンタテインメント／¥8800
◆SWORD MASTER／ライトスタッフ／¥8300
26日 ◆クイズDE学園祭／ナグザット／¥8800
◆フェイスボール／リバーヒルソフト／¥7200
◆ただいま勇者募集中／ヒューマン／¥7900
下旬 ◆ALGUNOS／インテック／¥7800
予定 ◆PCココロン／シュールド・ウェーブ／¥7800
◆インペリアルフォース／シュールド・ウェーブ／¥7800
12月3日 ◆機装ルーガ／工画堂スタジオ／¥8800
10日 ◆秘密の花園／徳間書店インターメディア／¥7800
◆オーロラクエスト～おたくの星座in Another World／パック・イン・ビデオ／¥8800
◆ボンバーマン'94（Huカード）／ハドソン／¥6800（予価）
11日 ◆信長の野望～全国版（セーブくん対応）／光栄／¥8800
17日 ◆マーシャルチャンピオン／コナミ／¥7800
19日 ◆フラッシュハイダース／ライトスタッフ／¥7800
22日 ◆イースⅣ／ハドソン／¥7800（予価）
下旬 ◆断層都市ストレイロード／アイ・ジー・エス／¥7900
予定 ◆闇の血族～遙かなる記憶／ナグザット／未定
◆スーパーリアル麻雀PⅣカスタム／ナグザット／未定
◆ダウンタウン熱血物語／ナグザット／未定
◆伊賀忍伝　凱王／日本物産／¥7900
◆スーパーダライアスⅡ／NECアベニュー／¥7800
◆餓狼伝説2（アーケードカード専用）／¥6000
◆ソルモナージュ／アイレム／未定

1994
1月3日 ◆吉本新喜劇／ハドソン／¥6800
予定 ◆エメラルドドラゴン／NECホームエレクトロニクス／¥7800
2月10日 ◆スターブレイカー／レイ・フォース／未定
予定 ◆風の伝説ザナドゥ／日本ファルコム／未定
◆モンスターメーカー～闇の竜騎士／NECアベニュー／¥7800
3月下旬 ◆魔法の少女シルキーリップ～三人の女王候補／日本テレネット／未定

予定 ◆とらべらーず！～伝説をぶっとばせ／ビクターエンタテインメント／¥8800（予価）
◆ゴジラ　爆闘烈伝／東宝／¥8800
◆パワーゴルフ2　ゴルファー／ハドソン／未定
4月予定 ◆アルシャーク／ビクターエンタテインメント／¥8800（予価）
◆KO世紀ビースト三獣士／パック・イン・ビデオ／未定
初頭予定 ◆龍虎の拳（アーケードカード専用）／ハドソン／¥6000
春予定 ◆THE ATLAS／アートディンク／¥9800
◆フレイ～サーク外伝／マイクロキャビン／未定
◆ブランディッシュ／NECホームエレクトロニクス／未定
◆女神天国（パラダイス）／NECホームエレクトロニクス／未定
◆コズミック・ファンタジー4～銀河少年伝説／日本テレネット／未定
94年予定 ◆餓狼伝説SPECIAL（アーケードカード専用）／ハドソン／未定
◆ワールドヒーローズ2（アーケードカード専用）／ハドソン／¥6000

発売日未定
◆ミサイルファイター（仮称）／NECホームエレクトロニクス／未定
◆真・女神転生／アトラス／¥8800
◆ブランダーズ／アイ・ジーエス／未定
◆ぷよぷよCD／NECアベニュー／未定
◆アルガノス／インテック／未定
◆フレイ～サーク外伝／マイクロキャビン／未定
◆ドラゴンナイトⅢ／NECアベニュー／未定
◆スペースファンタジーゾーン／NECアベニュー／未定
◆チキチキボーイズ／NECアベニュー／未定
◆天地を喰らう／NECアベニュー／未定
◆超英雄伝説ダイナスティックヒーロー／ハドソン／未定
◆ハイパーウォーズ／ハドソン／未定
◆ロードス島戦記Ⅱ／ハドソン／未定
◆ブルーフォレスト物語（仮称）／ライトスタッフ／未定
◆もってけたまご／ナグザット／未定
◆誕生～Debut／NECアベニュー／未定
◆ストライダー飛竜／NECアベニュー／未定
◆風の伝説ザナドゥ／日本ファルコム・NECホームエレクトロニクス／未定
◆麻雀レモンエンジェル／ナグザット／未定
◆ウィザードリィⅢ・Ⅳ／ナグザット／未定
◆YAWARA！2／ソフィックス／未定
◆ブラッド　ギア／ハドソン／未定
◆風霧／ナグザット／未定
◆ぽっぷるメイル／NECホームエレクトロニクス／未定
◆プリンセス・ミネルバ／リバーヒルソフト／未定
◆パチ夫くん3～時空大冒険（仮称）／ココナッツジャパン／未定
◆卒業写真～美姫（仮称）／ココナッツジャパン／未定
◆超兄貴2（仮称）／メサイヤ／未定
◆21エモン～めざせ！ホテル王（PC）／NECホームエレクトロニクス／¥6800
◆マーブルマッドネス（Huカード）／テンゲン／未定
◆オフ・ザ・ウォール（Huカード）／テンゲン／未定
◆ピーターパックラット（Huカード）／テンゲン／未定
◆ポピルズ（Huカード）／テンゲン／未定
◆ドラゴンハーフ／マイクロキャビン／未定
◆パラディオン／パック・イン・ビデオ／未定

※Huカード・両対応と表記のないタイトルはすべてスーパーCD-ROM対応ソフトです。

MEGA DRIVE

11月5日 ◆パーティークイズ　MEGA Q／セガ／¥6800
12日 ◆ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士（CD）／セガ／¥6800
◆アラジン／セガ／¥7800
19日 ◆スペース・ファンキーB. O. B.／E. A. ビクター／¥8900
◆雀皇登竜門／セガ／¥6800
◆フリントストーン／タイトー／¥3880
◆ナイトトラップ（CD）／セガ／¥8800
◆アルスラーン戦記（CD）／セガ／¥7800
26日 ◆THE ⅢRD WORLD WAR（CD）／マイクロネット／¥7800
◆アルシャーク（CD）／サンドストーム（ポリドール）／¥8800
◆Mig−29／テンゲン／¥7800
◆テクモスーパーボウル／テクモ／¥8900
◆キング・オブ・ザ・モンスターズ／セガ／¥6800
◆アイ・オブ・ザ・ビホルダー（CD）／ポニーキャニオン／¥7800
◆マイト＆マジックⅢ／CRI／¥6800（予価）
◆ダイナブラザーズ2／CRI／¥8800（予価）
12月3日 ◆T. M. N. T. ～トーナメントファイターズ／コナミ／¥8800
10日 ◆PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.4 Orgol（CD）／データウエスト／¥7600（予価）
◆テクノクラッシュ（仮称）／E. A. ビクター／¥8900
◆ドラゴンズ・リベンジ／テンゲン／¥7800
◆ブギウギ・ボーリング／ビスコ／¥6800
◆夢見館の物語（CD）／セガ／¥7800
◆ソニック・スピンボール／セガ／¥6800（予価）
◆リーサルエンフォーサーズ／コナミ／¥9800
17日 ◆戦国伝承（CD）／サミー／¥8500
◆ジャングル・ストライク／E. A. ビクター／¥8900
◆オーサム・ポッサム／テンゲン／¥8800
◆遙かなるオーガスタ／T＆Eソフト／¥8800（予価）
◆Jリーグプロストライカー完全版／セガ／¥8800（予価）
◆メタルファング／ビクターエンタテインメント／¥6800
中旬 ◆バトルマニア大吟醸／ビック東海／¥7800
下旬 ◆クールスポット／ヴァージンゲーム／¥8000
◆ファンタシースター～千年紀の終りに～／セガ／¥8800（予価）
◆POP'N LAND（CD）／シュールド・ウェーブ／¥7800
◆真・女神転生（CD）／シムス／¥7800
◆F1サーカスCD（CD）／日本物産／¥8800
◆エアロ・ザ・アクロバット／サンソフト／¥7800
◆フラッシュバック／サンソフト／¥8000

1994
1月14日 ◆ジェネラル・カオス（仮称）／E. A. ビクター／¥8900
21日 ◆T2　ザ・アーケードゲーム／アクレイムジャパン／¥8800（予価）
29日 ◆エアーマネージメントⅡ～航空王をめざせ／光栄／¥12800

1月予定	◆NFL'94（仮称）／E. A. ビクター／未定
	◆デビスカップ／テンゲン／未定
	◆マイクロコズム（CD）／ビクターエンタテインメント／¥8800（予価）
	◆龍虎の拳／セガ／¥8800（予価）
	◆幽☆遊☆白書外伝／セガ／¥8800（予価）
	◆いしいひさいちの大政界（CD）／セガ／未定
	◆デビルズコース／セガ／未定
2月下旬	◆WWF（CD）／アクレイムジャパン／¥6800（予価）
	◆チャンピオンリーグサッカー／アクレイムジャパン／¥7900（予価）
	◆WWFロイヤルランブル／アクレイムジャパン／¥8900（予価）
2月予定	◆スーパーベースボール2020／E. A. ビクター／未定
	◆シャドー・オブ・ザ・ビースト2～獣神の呪縛（CD）／ビクターエンタテインメント／¥8800（予価）
	◆ハイムドール（CD）／ビクターエンタテインメント／¥8800（予価）
	◆信長の野望～覇王伝／光栄／¥12800
3月中旬	◆NBA JAM／アクレイムジャパン／¥8900（予価）
予定	◆ダンジョン・マスターII～スカルキープ（CD）／ビクターエンタテインメント／¥8800（予価）
	◆NBA'94（仮称）／E. A. ビクター／未定
	◆ロードス島戦記（CD）／セガ／未定
	◆AX101（CD）／セガ／未定
	◆V. R.（バーチャレーシング）／セガ／未定
	◆ベア・ナックルIII／セガ／未定
	◆ワイアラエの奇蹟／セガ／未定
4月予定	◆レベル・アサルト（CD）／ビクターエンタテインメント／¥8800（予価）
	◆FORMURA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY（CD）／セガ／未定
5月予定	◆ノスタルジアII（CD）／シュールド・ウェーブ／¥7800
	◆信長の野望～覇王伝／光栄／未定
	◆インディー・ジョーンズ～アトランティスの運命（CD）／ビクターエンタテインメント／¥8800（予価）
発売日未定	◆DUNE（CD）／ヴァージンゲーム／¥7900
	◆スーパー大戦略SCD（仮称）（CD）／セガ／未定
	◆スーパーブランディッシュ（仮称）（CD）／セガ／未定
	◆ハイパーロードモナーク（仮称）／セガ／未定
	◆イース・マスク　オブ　ザ　ザン（YsIV）（仮称）（CD）／セガ／未定
	◆パワードリフト（CD）／電波新聞社／未定
	◆ハイムドール（CD）／ビクターエンタテインメント／未定
	◆大封神伝（CD）／ビクターエンタテインメント／未定
	◆BATTLE FANTASY（CD）／マイクロネット／未定
	◆バーニングフィスト（CD）／セガ／¥8800（予価）
	◆ウイング・コマンダー（CD）／セガ／未定
	◆アフター　ハルマゲドン（CD）／セガ／未定
	◆シャドウラン（CD）／セガ／未定
	◆ジョーモンタナフットボール（CD）／セガ／未定
	◆夢幻の如く（CD）／セガ／未定
	◆ダンジョン・マスターII～スカルキープ（CD）／ビクターエンタテインメント／未定
	◆うる星やつら（CD）／ゲームアーツ／未定
	◆エイリアン3／ビック東海／未定
	◆ロードライアット／テンゲン／未定
	◆レースドライビン／テンゲン／未定
	◆ラングリッサー2（仮称）／メサイヤ／未定
	◆VAMPIRE KILLER／コナミ／¥7800
	◆洗脳ゲームTEKI・PAKI／東亜プラン／未定
	◆POPULOUSII／ヴァージンゲーム／未定
	◆モンスターワールドIV（仮称）／セガ／未定
	◆マルチ野球（仮称）／セガ／未定
	◆沈黙の艦隊／セガ／未定
	◆サージングオーラ／セガ／¥8800（予価）
	◆F1（仮称）／テンゲン／未定
	◆ハイブリッドフロント／セガ／未定
	◆超人スパーク／セガ／未定
	◆ソニック・ザ・ヘッジホッグ3／セガ／未定
	◆ローリングサンダー3／ナムコ／未定
	◆マッドストーカー／工画堂スタジオ／未定
	◆シャイニング・ローグ（仮称）／セガ／未定
	◆アウトランナーズ／セガ／未定

GAME BOY

11月19日	◆女神転生外伝ラストバイブルII／アトラス／¥5300
	◆ウルティマ～失われたルーン2／ポニーキャニオン／¥4900
26日	◆UNOスモールワールド／トミー／¥3864
	◆T. M. N. T. 3～タートルズ危機一髪／コナミ／¥3600
	◆タイニー・トゥーンアドベンチャーズ～バスター・バニーのかっとびだいぼうけん／コナミ／¥3600
27日	◆カービイのピンボール／任天堂／¥2900※
中旬	◆パチ夫くん／ココナッツジャパン／¥3980※
予定	◆アルマジロ外伝／アイ・ジー・エス／¥3900※
	◆T. M. N. T. ～タートルズ危機一髪／コナミ／¥3600
	◆クリスティーワールド／アクレイムジャパン／¥3980
12月3日	◆ダックテイルズ2／カプコン／¥3500※
10日	◆幽☆遊☆白書第2弾　暗黒武術会編／トミー／¥3864
16日	◆ホイホイ～ゲームボーイ版／光栄／¥4800※
17日	◆馬券王V3／アスミック／¥6500
下旬	◆トムとジェリーPART2／アルトロン／未定
予定	◆ルクル／ビック東海／未定
	◆ダウンタウンスペシャル　くにおくんの時代劇だよ全員集合！／テクノスジャパン／¥4800※
	◆それゆけ！スピーディーゴンザレス／サンソフト／¥3900※
	◆ミッキーマウスV～魔法のステッキ／ケムコ／¥3900
	◆タイニー・トゥーンアドベンチャーズ／コナミ／¥3600
	◆ポコニャン！夢の大冒険／東宝／¥3500（予価）
	◆アンダーカバーコップス～破壊神ガルマァ／アイレム／¥3800※
	◆最後の忍道／アイレム／¥3800
	◆怪獣王ゴジラ／バンダイ／¥3800（予価）
1994 1月21日	◆T2　ザ・アーケードゲーム／アクレイムジャパン／¥3864（予価）

上旬	◆バトルトード／メサイヤ／¥4200※
予定	◆もぐらでポン／アテナ／¥3900
	◆スーパーマリオランド3～怪力ワリオ／任天堂／未定
	◆剣勇伝説ヤイバ／バンプレスト／¥3980※（予価）
2月上旬	◆バーチャルウォーズ／ココナッツジャパン／¥4300※
下旬	◆WWFキングオブリング／アクレイムジャパン／¥4078（予価）
予定	◆天地を喰らう／カプコン／¥4800※
	◆ZOOLのワンダーアクション夢ツアー／インフォコム／未定
	◆ONI4／バンプレスト／¥4980※
	◆ホイホイ～ゲームボーイ版／光栄／¥4800※
春予定	◆テトリスフラッシュ／任天堂／¥3900※
3月下旬	◆雀四郎II／サミー／未定
発売日未定	◆インディ・ジョーンズ／ココナッツジャパン／¥4300※
	◆フィジェッツ／ココナッツジャパン／¥4300※
	◆疾風！アイアンリーガー／バナレックス／未定
	◆ピンボール　ドリームス（仮称）／ココナッツジャパン／未定
	◆マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
	◆パチ夫くんキャッスル／ココナッツジャパン／未定
	◆ワールドサッカー2（仮称）／ココナッツジャパン／未定
	◆パチスロキッズ2（仮称）／ココナッツジャパン／未定

GAME GEAR

11月19日	◆ULTIMATE SOCCER／セガ／¥3800
	◆ソニック&テイルス／セガ／¥3800
21日	◆T2　ザ・アーケードゲーム／アクレイムジャパン／¥4800（予価）
12月3日	◆魔導物語I～3つの魔導球／セガ／¥5500
10日	◆なぞぷよ2／セガ／¥4500
17日	◆フェイスボール2000／リバーヒルソフト／¥4500
	◆ドナルドダックの4つの秘宝／セガ／¥3800
	◆対戦麻雀・好牌II／セガ／¥3800
1994 1月予定	◆バトルトード／セガ／¥3800（予価）
2月上旬	◆武田修宏のエースストライカー／ジャレコ／¥4900※
予定	◆アラジン／セガ／¥3800（予価）
	◆マクドナルド（仮称）／セガ／¥3800（予価）
3月中旬	◆NBA JAM／アクレイムジャパン／¥4800（予価）
予定	◆ソニック　ドリフト（仮称）／セガ／¥5500（予価）
	◆女神転生外伝　ラストバイブル／セガ／¥5500（予価）
	◆剣勇伝説　YAIBA（仮称）／セガ／未定
	◆ウイニングホース（仮称）／セガ／未定
発売日未定	◆リディック・ボウ　ボクシング／マイクロネット／未定
	◆ウィンターオリンピック／セガ／未定
	◆妖遥伝ひすい丸ー梵天の剣ー／セガ／¥5500（予価）
	◆バスター・ファイト／セガ／未定
	◆エコー・ザ・ドルフィン（仮称）／セガ／未定

NEO·GEO

12月予定	◆餓狼伝説SPECIAL／SNK／未定

再販予定ソフト

11月12日	◆サンダーホーク／MD／ビクターエンタテインメント／¥7800
19日	◆美少女雀士スーチーパイ／SFC／ジャレコ／¥9700
	◆新日本プロレス　超戦士IN闘強導夢／SFC／バリエ／¥9800
26日	◆早指し二段　森田将棋／SFC／セタ／¥14800
	◆女神転生外伝　ラストバイブル／GB／アトラス／¥5300
	◆GP−1／SFC／アトラス／¥8800
30日	◆ガントレット／MD／テンゲン／¥7800
上旬	◆スーパー競馬／SFC／アイマックス／¥9700
中旬	◆サムライスピリッツ／NEOGEO／SNK／¥28000
下旬	◆勝馬予想　競馬貴族／GB／キングレコード／¥5900※
	◆マスターズ　遙かなるオーガスタ2／SFC／T&Eソフト／¥9900
12月17日	◆スーパーエアダイバー／SFC／アスミック／¥8900
上旬	◆ウィザードリィ外伝III　闇の聖典／GB／アスキー／¥5150※
	◆哭きの龍～麻雀飛翔伝／SFC／アイ・ジー・エス／¥9800

a shotgun.

それはそうと「ショットガン」でっせ、あんた。こんちは。「ウィザードリィ友の会」どえす。今月は出張サービスでここもやるはめになりました。それはそうと秋葉原のリバティは安くていいね。チュッ。それではGO！GO！GO！

まずはセガ飛び込み情報から。話題をさらったイルカゲーム『エコー・ザ・ドルフィン』がG・Gでも出るみたいよ。MDソフト『V・R』もどうやら3月発売が決定したようだし。MDマニアは楽しみな春を迎えられてうらやましですねえ。

あとは来月、大作が発表になるということですかな。けど、書けないわけですよ。それが大人の事情というものなわけよ。メーン。


今、すべての
格闘家たちに捧ぐ。
あの餓狼スター勢揃い!これがスペシャルだ。
餓狼伝説
SPECIAL
がろうでんせつ スペシャル
©SNK 1993
待望のシリーズ第3弾、ネオジオから近日登場!!
PLAYER SELECT
PLAYER I
ENEMY
VS
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110[月～金曜日(祝日除く)14～19時]※電話番号はお間違えなく。



龍虎の拳
TVアニメスペシャル
12月放送決定!
The Future Is Now
SNK
THE 100MEGA SHOCK!
新製品
好評発売中
ハイパワーゲームマシン
「ネオジオ」
標準価格 48,800円(税別)
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

T1007689120493
雑誌07689-12
1993年12月3日発行 第8巻第12号通巻140号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可 発行所 ㈱宝島社 発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(3239)0237
定価490円(本体476円)

HIPPON SUPER!

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

12
1993

中古ソフトで遊べ！1300タイトル価格チェック

宝島社